

出版 / 1990年5月8日

特價

40元

The Softworld 軟體世界

全新版

全國唯一PC休閒軟體專業雜誌

5月號 第14期



蘿塞拉的冒險完結篇

英雄傳奇 | 攻略

水滸傳修改大全(一)

伊蘇國重享太平

軟體世界速件緊急快報

真理是永無止境的追尋

扶雷震創世紀再現江湖

腦力與反應的結合

領廷到繁艷不斷的天府之國——四川省

特 刊



洲

電



概論

[illegible]

四川道

(女子零篇)

腦力與反應力的激盪 引領
你到驚艷不斷的天府之國

益智遊戲在國內一直受到廣大的玩家所喜愛。一般而言，它並沒有動作遊戲華麗幻變的畫面；也沒有RPG中引人入勝的劇情；更無需文字冒險所強調的英文基礎。益智遊戲之所以令人著迷、一玩再玩，在於它藉著簡單的規則和操作方法，透過玩者本能或直覺的思考方式，重複地達成一個不變的目的，當然躋身高分排行榜是令人沉迷的主要動力。

四川省正具有這些優點。再加上以麻將牌為主要遊戲畫面，是它最具親和力的一個特點。

簡單的操作方法，任何人均能輕易上手，即使在卡入死局時，也可藉八卦輔助功能迎刃而解，當然受限於使用次數的關係，就看你個人技巧如何了！

十位美麗的主考官使過綢繆而增色不少，還是東方女子較具親切感，不是嗎？

使用第2種功能自動幫你找出三對符合規則的牌

第3種功能則不按規則由你任取兩花的一對牌

兩付同花的牌，其連接線在兩個彎角之內可接上者，便可取出。

IBM PC XT/AT
記憶體：640K
顯示卡：EGA/VGA
磁碟機：5.25吋
386/486
512K
5.25吋



CONTENTS

目錄 第14期 5月號



NEW FILES

激流浪子 TOOBIN 4

出擊飛龍 STRIDER 5

創世紀VI ULTIMA VI 6

代碼：冰人 CODENAME: ICEMAN 8

武士傳說 KNIGHT OF LEGEND 10

魔界歷險 SORCERIAN 12

紗之器 LOOM 14

雪國狄斯奈 SKI OR DIE 16



電玩短評 讀者漫畫天地 17



GAME 創世紀VI 18
在燒 真理是永無止境的追尋



銀河英雄 完全攻略四 20

羅塞拉的冒險 完結篇 22

第一滴血III 第一關 29
完全攻略

伊蘇國重享太平 完結篇 32

英雄傳奇 I 攻略講義(上) 41

御銀魔兮破長空... 44



冬之魔後期冒險 48

終極警探 電影版攻略地圖 52


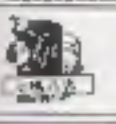

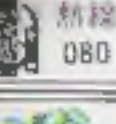







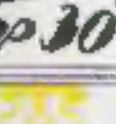

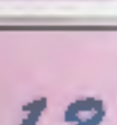




海王星計劃 進入遊戲法 55

坦克大對決 地圖編輯程式 55
加強版補充

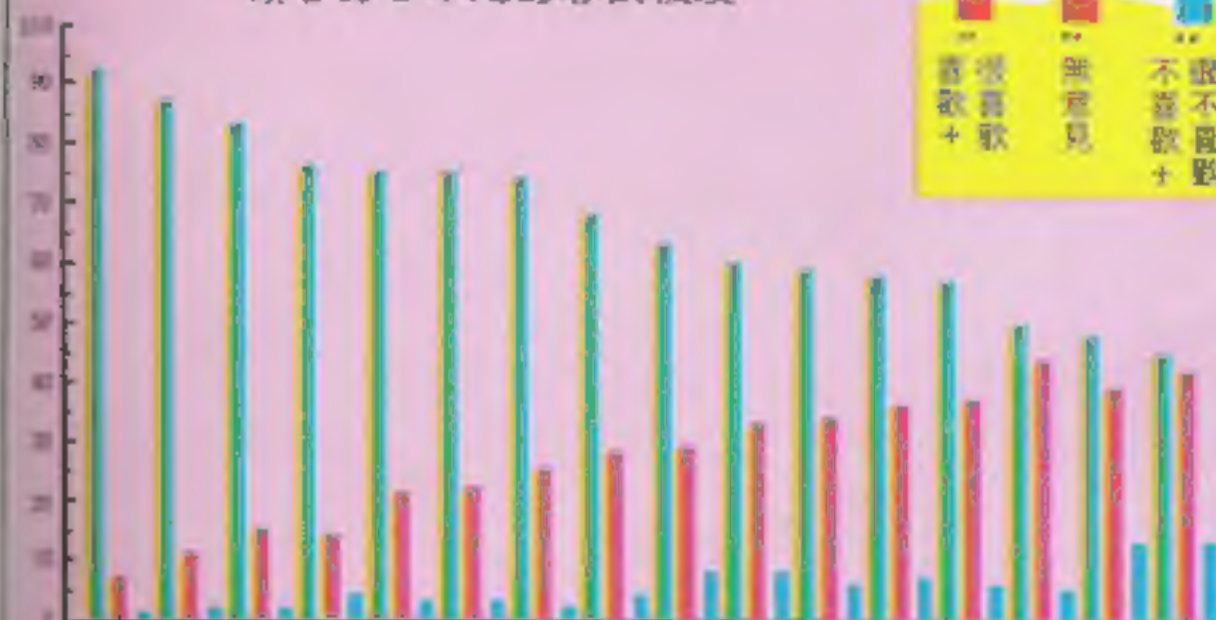
水滸傳 快速進入法 55



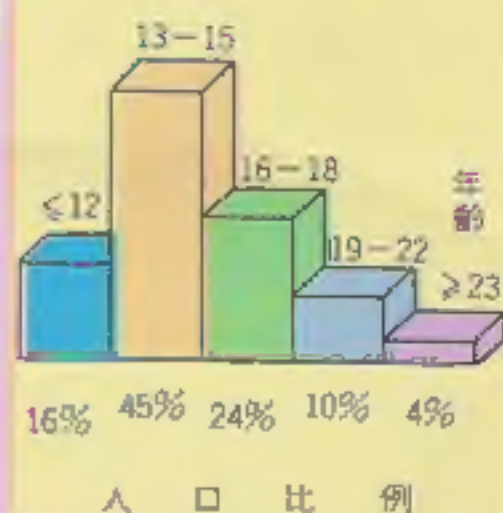
	紙上談兵 射擊戰訓談我記... 敵寇的作戰與反擊	56	◆發行人/蔡其賢 ◆副理/黃晉誠 ◆總編輯/謝明奇 ◆總編輯/李和陽 ◆文字主編/吳海境 ◆文字編輯/魏德 ◆美術主編/陳福修 ◆美術編輯/呂淑瑛、姚秀娟 ◆文字處理/曾玉琴 ◆文字支援/王其玲、林淑敏 黃德懷、曾一正 柯志祥、黃永賢 謝敏憲 ◆美術支援/林啟興、劉信良 陳金喜、牛振鳳 黃文瑞 ◆中文打字/吳麗珍 ◆特約作家/蔡明峰、方其悅、戴宇明 溫松森、吳豫銘 ◆駐美特派員/莊博列德 ◆製版/聯群彩色印刷製版 股份有限公司 ◆封面印刷/海竹印刷所 ◆內頁印刷/國大書畫文化有限公司 ◆製本/信長製本所 ◆發行所/軟體世界雜誌 高雄郵政28之34號 信箱 ◆登記證號/局版登字第3082號 ◆出版公司/合聲文化事業有限公司
	七嘴八舌 遊戲大家談	58	
	英雄交響曲... 魔音卡的Batch File補遺	60	
	熱線080	61	
	RPG俱樂部	62	
	水滸傳修改大全(一)	68	
	強棒再出擊 資料檔補述	70	
	蠻俠神鷹部份無敵版	73	
	屠龍記飛天入地術	74	
	機器戰警 鍵盤控制補遺	74	
	熱血高校 得分秘技與 得分技巧	75	
	熱血高校 生命力修改	75	
	產品分類目錄	76	
	銷售排行榜	77	
	徵稿與通告	78	
	意見調查表	79	

12期意見調查統計結果

讀者對各單元的喜歡程度



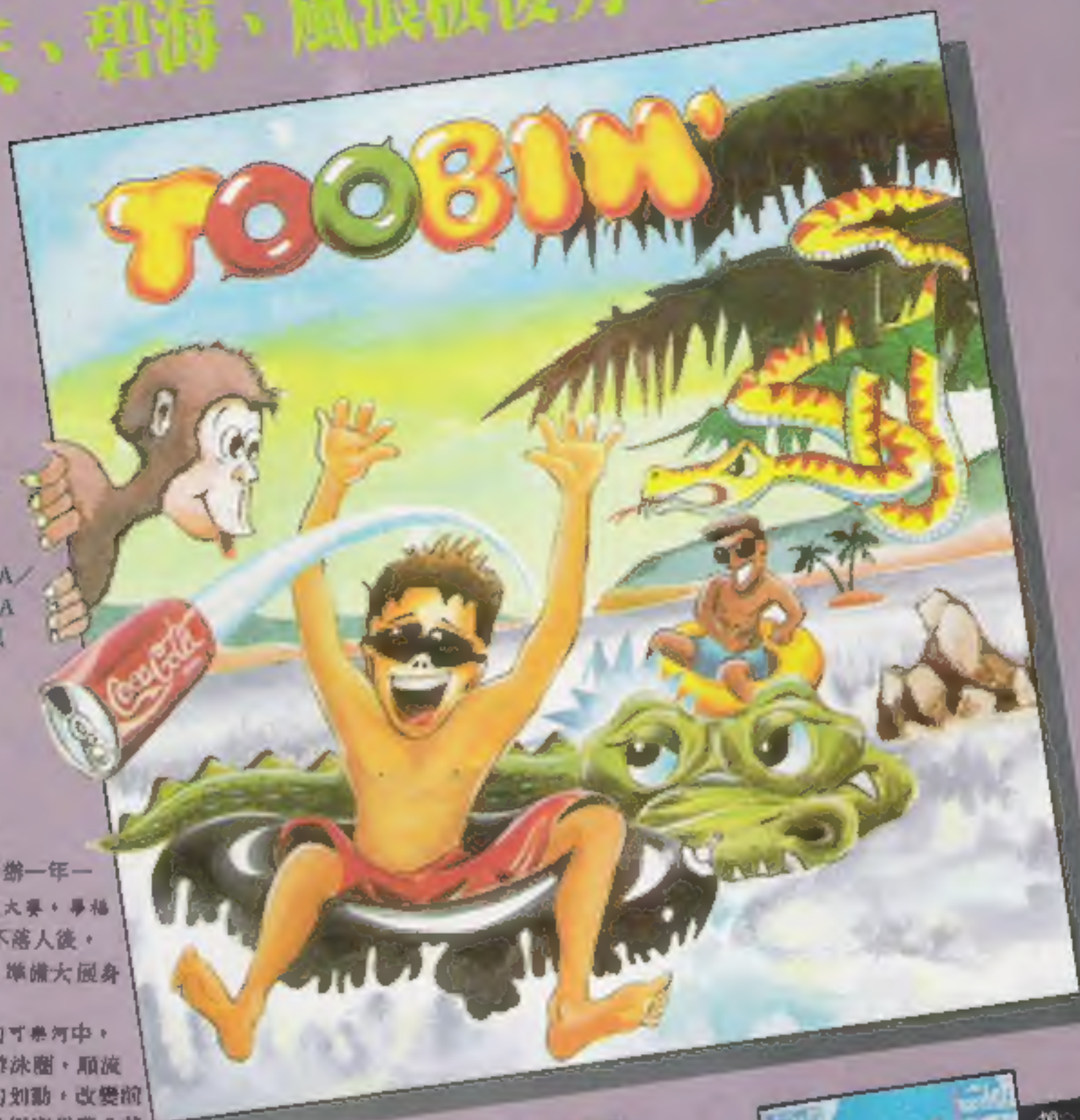
軟體世界 讀者年齡分佈



艷陽・清溪・救生圈

靚藍天、碧海、風浪板後另一夏日輕鬆小品

機 種：IBM PC
XT/AT
記憶體：512K
顯 示：單色／CGA／
EGA／VGA
操 作：鍵盤／滑鼠
片 數：2片
類 別：動作



可樂河上正在舉辦一年一度的激流勇流大賽，畢福和赫特兄弟兩亦不落人後，結伴至可樂河邊，準備大顯身手。

在湍湍急急的可樂河中，參與者必須乘著游泳圈，順流而下，利用雙手的划動，改變前進方向。你以為這很容易嗎？其實不然，你不但要控制好方向，還得隨時閃避沿途的障礙——河邊的魚者的魚鉤，倒下的大樹、鱷魚、水蛇……，只要一不小心，就可能永遠葬身河底！

當然啦，主辦單位也不會如此殘忍，要你赤手空拳地應付這一連串的考驗。他們在河道中放置了許多飲料，你要儘量收集，在危急時只要將飲料罐丟出，即可化險為夷。

老實說，根據筆者多次嘗試的經驗發現，這真是個驚險刺激、令人手忙腳亂的好遊戲。它提供你和朋友一起競賽的樂趣（可別玩著玩著，就打起架來）；但如果自認為夠神勇，也可嘗試一人控制二個主角，會有意想不到的刺激喔！



波羅大鯊魚來了！
嚇得赫特已招架不住！



加把！看誰比較厲害！



小心瀑布！別被沖昏頭。



奮勇來啦！快溜吧！

激 流 勇 浪

STRIDER

出擊飛龍

週旋叢林野獸與現代殺手之間
 你相信「飛簷走壁」圓月刀法，能對
 K.O. 殺手嗎？

由前次大型遊戲移植而來，醉心於動作遊戲的朋友，在玩膩了現代槍戰遊戲之後，不妨試試這個使用傳統刀法和上乘輕功的遊戲。

就由突擊降落蘇俄心臟——紅場開始，一路殺到冰天雪地的西伯利亞；深入蠻荒叢林中，面對毒箭、長矛的威脅，最後返回莫斯科與敵巢做一生死決戰！

在眾多關卡裡，你將面對各型的敵人和怪物，途中也有敵人敗亡後遺留下來的守護衛星以助你一臂之力，以及增加生命力的物品。在守護衛星和生命力物品的搭配下，你是否能找出增加人數的秘訣呢？相信聰明的你，必能針對種種難關，把握其中破綻，給予敵人迎頭痛擊！

把握個中技巧，擊敗把關巨獸並非難事

小嘍囉，看招！

機種：IBM PC
 XT/AT

顯示：單色/CGA/EGA

記憶體：512K

操作：鍵盤/搖桿

片數：3片

類別：動作

抓對殺人機器的死角

分解畫面
 請欣賞它的
 「鴿子翻身」
 線條優美的

創世紀



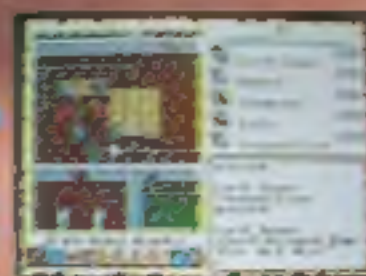
小人意外地，魔怪竟在此地建立了村落，牠們到底是什麼居心呢？世界的前途又將如何？



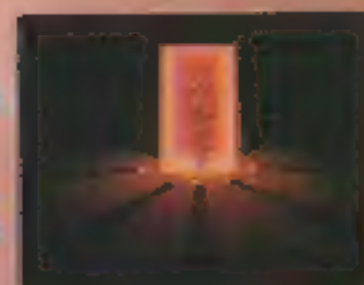
注意地圖上的魔怪和地產，可以知道得到什麼，也可以知道什麼魔怪和地產。



這塊地我們必須先清理，因為牠是魔怪居住的地方，所以牠們會攻擊我們。



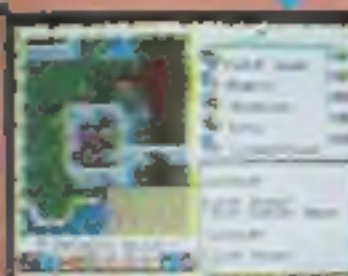
在魔怪身上的魔怪和地產，可以知道得到什麼，也可以知道什麼魔怪和地產。



注意地圖上的魔怪和地產，可以知道得到什麼，也可以知道什麼魔怪和地產。



小人意外地，魔怪竟在此地建立了村落，牠們到底是什麼居心呢？世界的前途又將如何？



注意地圖上的魔怪和地產，可以知道得到什麼，也可以知道什麼魔怪和地產。



注意地圖上的魔怪和地產，可以知道得到什麼，也可以知道什麼魔怪和地產。



注意地圖上的魔怪和地產，可以知道得到什麼，也可以知道什麼魔怪和地產。



小人意外地，魔怪竟在此地建立了村落，牠們到底是什麼居心呢？世界的前途又將如何？



注意地圖上的魔怪和地產，可以知道得到什麼，也可以知道什麼魔怪和地產。



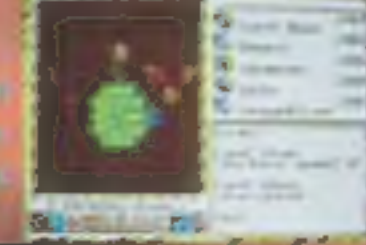
注意地圖上的魔怪和地產，可以知道得到什麼，也可以知道什麼魔怪和地產。



注意地圖上的魔怪和地產，可以知道得到什麼，也可以知道什麼魔怪和地產。



小人意外地，魔怪竟在此地建立了村落，牠們到底是什麼居心呢？世界的前途又將如何？



小人意外地，魔怪竟在此地建立了村落，牠們到底是什麼居心呢？世界的前途又將如何？



Ultima VI

The Faler Dronher

來自 Lord British 的召喚
重返不列顛尼亞大陸體驗真實的
RPG 冒險生涯再造創世紀高潮

機 種：PC、DOS、Mac、Amiga
定 價：\$49.95
發 行：新銳、育樂
經 銷：新銳、育樂
片 數：1 片

美國 Origin 公司 2D PC 遊戲開發
Ultima 系列遊戲家上作。

山前是最大型工程已於去年完成，
新銳遊戲公司 Origin 公司更進一步
發展，將這系列遊戲世界最宏大的冒險
遊戲系列進一步提升為本世紀的經典。
Ultima 系列遊戲將進入新

高度可變性與豐富想像力的冒險
世界，將這系列遊戲世界最宏大的冒險
遊戲系列進一步提升為本世紀的經典。
Ultima 系列遊戲將進入新

特色：
Ultima 系列遊戲將進入新
高度可變性與豐富想像力的冒險
世界，將這系列遊戲世界最宏大的冒險
遊戲系列進一步提升為本世紀的經典。
Ultima 系列遊戲將進入新

Ultima 系列遊戲將進入新
高度可變性與豐富想像力的冒險
世界，將這系列遊戲世界最宏大的冒險
遊戲系列進一步提升為本世紀的經典。
Ultima 系列遊戲將進入新

Ultima 系列遊戲將進入新
高度可變性與豐富想像力的冒險
世界，將這系列遊戲世界最宏大的冒險
遊戲系列進一步提升為本世紀的經典。
Ultima 系列遊戲將進入新

Ultima 系列遊戲將進入新
高度可變性與豐富想像力的冒險
世界，將這系列遊戲世界最宏大的冒險
遊戲系列進一步提升為本世紀的經典。
Ultima 系列遊戲將進入新

Ultima 系列遊戲將進入新
高度可變性與豐富想像力的冒險
世界，將這系列遊戲世界最宏大的冒險
遊戲系列進一步提升為本世紀的經典。
Ultima 系列遊戲將進入新

Ultima 系列遊戲將進入新
高度可變性與豐富想像力的冒險
世界，將這系列遊戲世界最宏大的冒險
遊戲系列進一步提升為本世紀的經典。
Ultima 系列遊戲將進入新

Ultima 系列遊戲將進入新
高度可變性與豐富想像力的冒險
世界，將這系列遊戲世界最宏大的冒險
遊戲系列進一步提升為本世紀的經典。
Ultima 系列遊戲將進入新

Ultima 系列遊戲將進入新
高度可變性與豐富想像力的冒險
世界，將這系列遊戲世界最宏大的冒險
遊戲系列進一步提升為本世紀的經典。
Ultima 系列遊戲將進入新

Ultima 系列遊戲將進入新
高度可變性與豐富想像力的冒險
世界，將這系列遊戲世界最宏大的冒險
遊戲系列進一步提升為本世紀的經典。
Ultima 系列遊戲將進入新

ORIGIN

By
Lord British

CODE-NAME:

ICEMAN™

美國大使被綁架了！你，美國海軍情報署最優秀的情報員，奉令駕駛美軍最先進的黑鷹號潛艇，於三十天內穿越北極洋至地中海南岸突尼西亞，與C I A女特務執行拯救大使的極機密任務：—————



激進恐怖組織

全球性石油短缺

國際犯罪集團

.....你！可使一切改觀.....

金銀市面

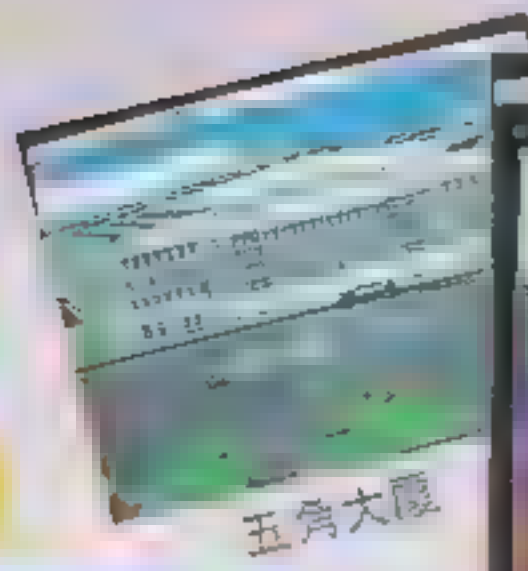
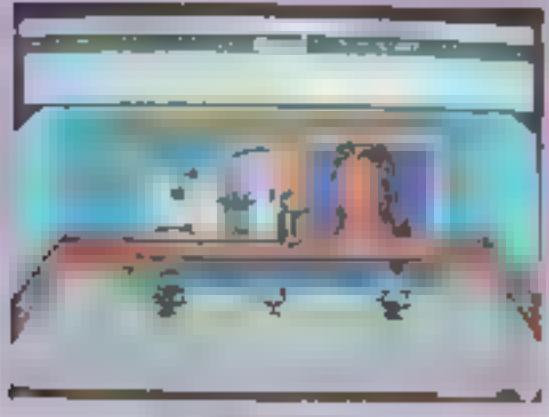
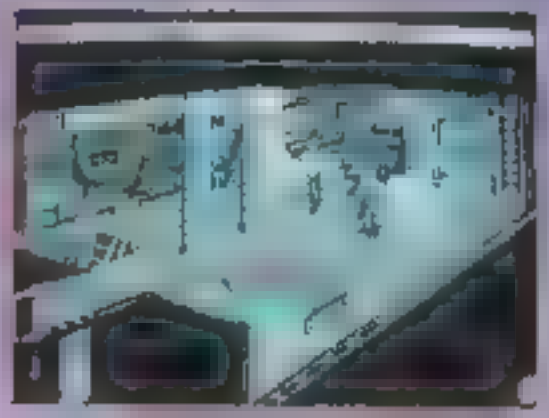
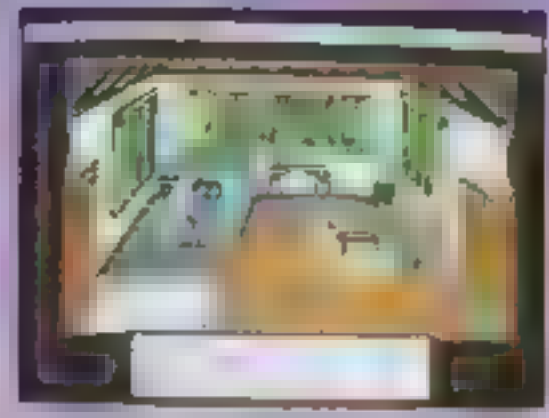


拯救人類的英雄

第一、二、三、四、五、六、七、八、九、十、十一、十二、十三、十四、十五、十六、十七、十八、十九、二十、二十一、二十二、二十三、二十四、二十五、二十六、二十七、二十八、二十九、三十、三十一、三十二、三十三、三十四、三十五、三十六、三十七、三十八、三十九、四十、四十一、四十二、四十三、四十四、四十五、四十六、四十七、四十八、四十九、五十、五十一、五十二、五十三、五十四、五十五、五十六、五十七、五十八、五十九、六十、六十一、六十二、六十三、六十四、六十五、六十六、六十七、六十八、六十九、七十、七十一、七十二、七十三、七十四、七十五、七十六、七十七、七十八、七十九、八十、八十一、八十二、八十三、八十四、八十五、八十六、八十七、八十八、八十九、九十、九十一、九十二、九十三、九十四、九十五、九十六、九十七、九十八、九十九、一百

代寫：

冰人



五角大廈



IBM PC XT AT

512K

色 / CGA / EGA

鍵盤 滑鼠 地圖 指南 冒險 + 探險

KNIGHTS OF LEGEND



ORIGIN

你想成為傳說中的英雄嗎？



武士傳說是今年Origin公司除了創世紀第六代(ULTIMA VI)另一代表作。這是一個創新風格的角色扮演遊戲。不論是遊戲進行方式、戰鬥規則都有它自己的特色。

首先，一般角色扮演遊戲表示隊員特質的方法，大多只是一個名字和一堆屬性數字。最多再加個大頭照就「了不起了」。但武士傳說除了屬性表示外，你還可以看到隊員的個人照，甚至「全隊照」。而且人物圖形會因裝備不同而改變。使你的隊員不再是一堆數字，而是一個活生生的人。

武士傳說的戰鬥設定可以說是同類遊戲中最詳細的。它將攻擊與防禦變成十數種招式，包括橫掃、刺擊、砍劈或側身、低頭、閃躲等。你可以見招拆招，增加戰鬥的趣味性。而且戰鬥還加上許多真實的情況。例如一個穿著厚重鎧甲使用重武器的隊員可能不到幾回合就氣喘如牛，需要休息一下，不然可能會不支倒地。而穿著輕盔甲的隊員身輕如燕，不但不易疲勞，且閃躲靈活，不易被敵人擊中。但是萬一不幸被擊中，可能就出局了。此外，受傷也會影響體力。若隊員掛彩流血，會很容易疲勞，不時需要休

息。若失血過多，也可能會昏倒在地。武士傳說的戰鬥規則可能對初學者比較麻煩，若熟悉之後，一定可以得到比別的遊戲更多的樂趣。

關於武器和護甲，城中的鐵匠除了賣這些有關裝備外，還提供訂作裝備的功能。你可拿野外拾得的鐵礦精煉泥造一把以自己名字命名的劍、或是個人盔甲，滿足一下虛榮心。

武士傳說的操作系統以圖形指令方式為主，這可以使你在任何狀況下對所能選擇的選項一目了然。此外，雖然顯示模式只支援到EGA 16色，但由畫面看來，繪圖者充分掌握了EGA特色，使整體達到了VGA的精緻度，是頗值得稱道的一點。

最讓人提的是它的親和性。在創造人物時，你可以為每一名隊員選擇造型，若不滿意遊戲所提供的造型，還可以利用人物造型編輯功能自行設計。而它的法術系統也很特殊，你可以自己根據不同需要調配出不同威力、效用和施加對象的法術，甚至可以給它一個名字以資區別。

總之，武士傳說是一個可以讓玩家換換口味，嘗試新風格的角色扮演遊戲。喜好RPG的朋友千萬不可放過這個新力作。



武士傳說



人物圖形編修程式
你自己創畫喜歡的人物

SIERRA 公司發行

日本銷售量最佳的動作RPG遊戲

AN

魔界歷險



魔界歷險是製作伊蘇國的 Falcom 公司之最新力作，經英國 Sierra 公司代理發行。它不僅在日本造成轟動；在台灣的 Mega Drive 遊戲方面更是連續兩期高居榜首之位。

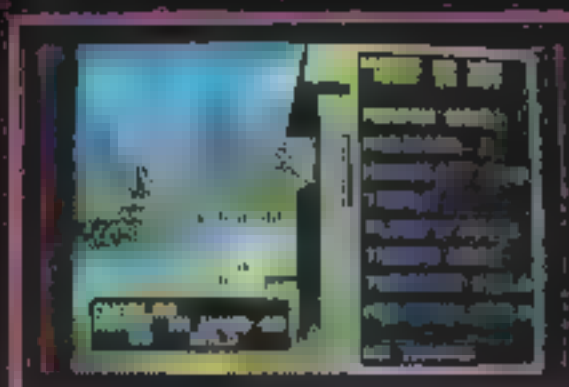
魔界歷險乍看之下或許會以為是單純的動作類型遊戲，但事實上，它卻是包含人物創造、提昇、對話、情報蒐集、解謎、魔法以及組隊等各種 RPG 基本冒險題材的動作 RPG 遊戲。

它的畫面十分細緻，動作流暢而流暢度，以及簡捷的操作性。這可不是蓋人的！電腦版的魔界歷險絕對比得上 Mega Drive，不論是在色彩細緻度、畫面陰影、背景音樂以及操作方面都堪稱上乘之作。

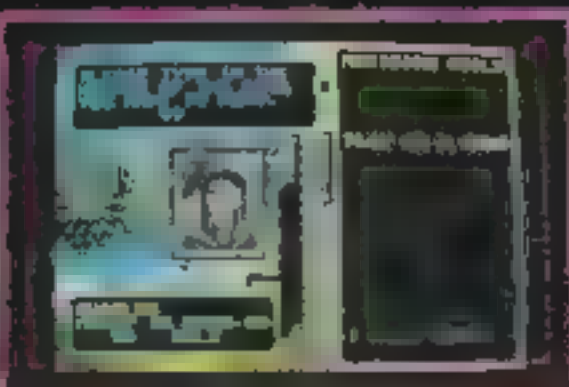
本遊戲採用軸拖動方式，而且將主角人物放在畫面中央，對於習慣平面式的 RPG 玩家來說未嘗不是一項新的嚐試。

但是，本遊戲在硬體設備上只支

SOFT



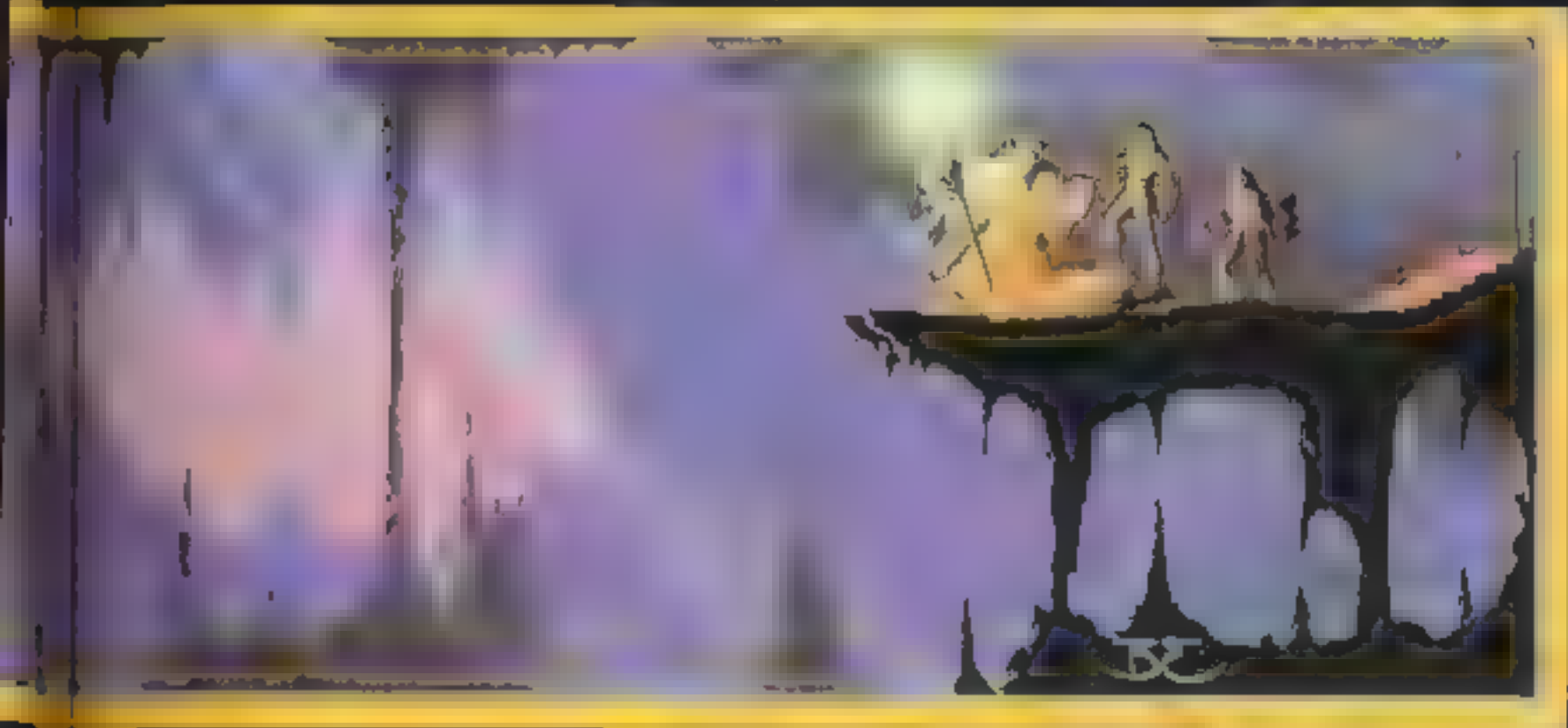
到城裏各購必需品。



輕鬆一下，听听音樂吧！
總共有50首任你選擇。

Soft

無法追憶的遙遠過去，世界被魔法和暴力所支配。
 魔王領導下的妖魔鬼怪正企圖侵佔人類的王國。
 上帝所賜予的樂土充滿著無數的危機。
 你們，上帝使者的子孫們，必須一代傳一代的
 肩負起拯救世界的神聖使命，利用你們世代相傳
 的魔法及武器，深入魔界剷除妖魔，
 恢復世界的和平！



PRIN



後 AT 裝 1.2MB 磁碟機及 EGA 以上
 之彩色螢幕。對於使用 XT 及單色顯
 幕的玩家可是一大憾事！也許要考慮
 換機以迎合彩色電腦的趨勢了吧！

電腦版的魔界歷險記共有十五個
 不同的任務等著你去完成。不僅
 比 Mega Drive 版足足多了五關，
 而且在劇情任務方面更是完全不同。

日本系列的遊戲一向十分注重視
 聽效果，在劇情、操作方面更如行
 雲流水，喜愛 RPG 或動作遊戲的玩
 家們絕對不能錯過這一個極度刺激的
 動作 RPG——魔界歷險。



奇怪的雕像，跳上去看看



神秘的古堡，
 裏有什麼秘密呢？

機種 IBM AT
 記憶體 512K

顯示 EGA
 操作 鍵盤/搖桿

片數 1.2MB 3片
 類別 動作角色扮演

紗之器帶你進入偉大的公會時代。當時，人們根據自己的特殊技藝組成了強大的都市型態。其中首執牛耳的紡紗公會不但可以織出上好的布匹，他們的長老更編織出一部真理巨著一稱之為編典（Pattern）。

然而，這個世界陷入了前所未有的黑暗時代，編典中蘊含的神秘魔法引發秩序大亂，你——Bobbin Threadbare 面臨善與惡的抉擇，你如何編織出自己未來的命運呢？



1. 此之特章奉了上級院長老的命令前來召喚你，整個冒險情節由此展開。V-2的操作十分簡單，滑鼠、鍵盤、搖桿均可使用。



2. 整個遊戲過程不用再為英文傷腦筋了，因為你無需輸入一字一句，當然啦！儲存遊戲進度是唯一例外。



3. 上級院的長老們正為你——Bobbin的身世之謎爭論不休。紗之器提供了完整的訊息提示，整個劇情有如一部高潮迭起的魔法冒險電影。



4. 長老們神秘地離去了，只留下一支紡紗棒——支揭開紗之器之謎的神奇魔棒。魔棒可以發出八個音階，是偵測和施用魔法的工具，開始時你只擁有3個音階的法力，隨著經驗累積可以施展的法力也會隨之增多。



5. 到每個地方去探險，你必須會所有的魔法來解開謎題。例如，點草成金。將法術音階錄下來，用鉛筆吧！因為每次重新進入遊戲時，法術音階有所改變。

贈送MT-32音效磁片一片

紗之器

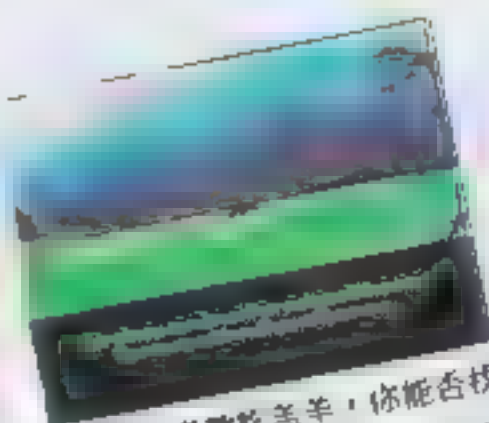
三卡斯
公司年度鉅作，
切勿錯過！



在旅行途中，你將遭遇各種危險，有天然的，也有人為的。影片製作目的在讓你經歷一場視、聽的印象之旅，好好享受一番吧！



7 你也會遇見許多有趣的人，如女牧羊人，幫助她解決問題，也許她能助你一臂之力。



8 這隻龍喜歡吃羔羊，你能否找到滿足牠胃口的法術？你最好找到，**14**的畫面和色彩在精心設計下，變得有如化外仙境。



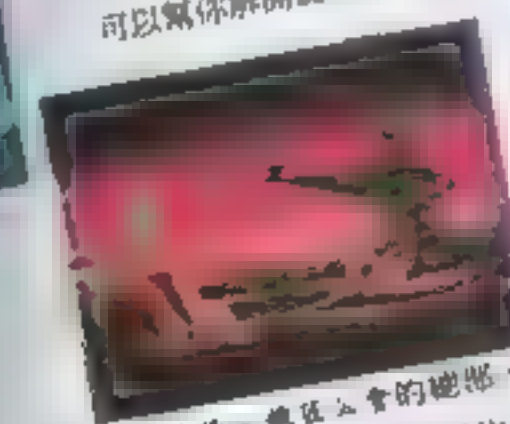
9 遠赴他鄉尋訪其他的公會，也許可以幫你解開謎題。



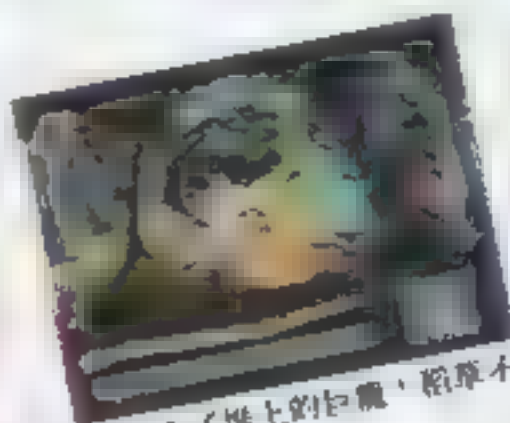
10 歡迎來到水晶公會！



11. 可別在這裡玉石俱焚！



12 飛船城是一塊區公會的總部，他們可不喜歡見到你，不過你還是得去拜訪一下，握緊魔棒哦！



13 睡在金子堆上的巨龍，稻草不是溫暖點兒嗎？



14 瞭解統治下的牧師公會。到達前，先學會所有的法術吧！



15 在夢幻般的景色下，影片將帶你進入史詩之旅，為了解救同伴們，你必須找出隱藏真理之秒的不二法門。



16 小心，這個面目可憎的傢伙可能是你將遭遇的最大強敵！



17 有個和你關係親密的人正飽受詛咒之苦。有點像柴可夫斯基的天鵝湖，不是嗎？事實上，這裡有著長達24分鐘不重複的上好音樂。



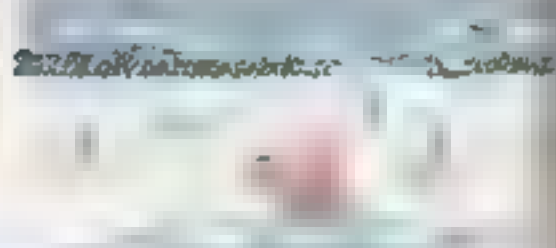
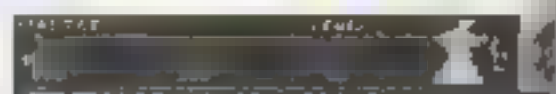
在汗如雨、炎夏裡，何不進入，
 白雪天雪地的銀色王國，讓
 你的雪花消暑——“夏”！

雪，一項令你感到陌生而又好奇的運動。你是否幻想過拿著雪杖、踏著雪機、奔馳在一片銀白的世界裡。何不走進雪國狄斯奈，親身體驗雪地運動的快感。

雪國狄斯奈裡共有五個雪場，你可以參加雪球大戰，和一群頑皮的小鬼、打雪仗，也可以參加驚險刺激的山頂滑索競賽。自海拔一千呎的高山頂上，沿著迂迴的雪道衝下山底的終點，途有雪道、樹林等障礙，需要具備高度的技巧才可輕鬆過關，如

果你「愛現」的話…不妨參加雪中滑雪特技大賽，可作十種不同的花式動作，或混合各種花式做更高級動作。場邊還會有五科裁判評分，跳得好的話，還會有群眾的歡呼；此外，還有U型滑雪道及內胎滑雪賽等兩種雪地運動。

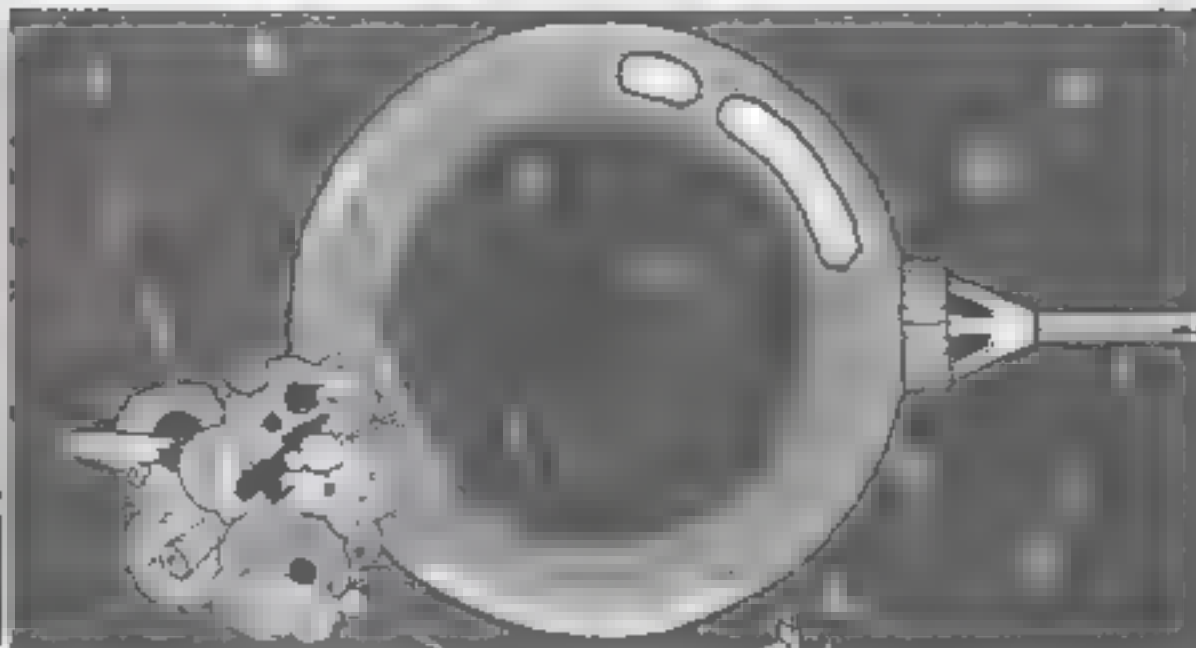
本遊戲包含了烏茲衝鋒槍、激流浪子，及藍天碧海風浪板三種遊戲的特色。如果你喜歡上述三種遊戲的話，那更不能錯過內容更為豐富的雪國狄斯奈！





遊戲
玩
短
路

GAME SHORT



報告市長：「怪獸不僅破壞建築物，更製造了嚴重的污染，市長大人，這下子，你……麻煩大囉！」



K.R

魔鬼剋星

I DON'T KNOW



C.S.



話說除妖不成，竟然想到重金禮聘「真正」的魔鬼剋星來除妖，但是「魔鬼剋星」好像也有入境隨俗的習慣……



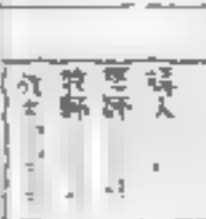
近來黑槍氾濫，治安日益惡化，警方於是向軍方借調高級高手，實施威力掃蕩。只是難免忙中有錯……



D.D.T



他說他要組成一支隊伍去打倒怪獸……



「模擬城市」中經常出現怪獸搗蛋，每每使得苦心經營的城市到處斷垣殘壁，這天市長終於忍無可忍，決定拿出玩RPG的精神……

真理是永無上境的追尋



Ultima VI

The False Prophet

創世紀 6

Y M J

在營中熬了兩個月的大兵生涯，好不容易等到了三天的休假，狠狠的玩了一頓大型電玩後，下一步自然是直衝軟體世界總部。就在一陣霧不完的寒暄之後，我踏入了熟悉的辦公室中，只見 Lord Jean 一臉興奮的跑來，告訴我一個令我目瞪口呆的大消息——新世紀（Ultima）VI 到了！而當我數分鐘後清楚的在彩色螢幕上看到這個遊戲時，我只能肯定的告訴自己：這回的假全完啦！

■ 創世紀V當年的發行日，創世紀IV大約和創世紀V只整整差了1年，但是創世紀IV和創世紀V的差異卻遠比創世紀V與創世紀V的差異要大多了，當然這些差異都是使創世紀V更為增色的優點。創世紀V是第一個完全支援VGA顯示系統的PRG，擁有十首動人無比的美妙背景音樂。在遊戲系統的改進上，創世紀VI採用了全新的地圖系統—全風地圖系統，城鎮村落不再是地圖上的一小塊圖形，而是散布於草原平地上的精確屋舍（就是國王傳奇所使用的地圖系統），再加上設計精美的圖形，使得整個世界更加真實；在隊伍的設計上，創世紀VI捨棄了以往以一個圖形代表隊伍的方式，而使用顯示出每一名隊員的領導系統，在正常的狀態下，每一名隊員都會跟著身為領袖的你行動，若是遇到狹窄的路段或是沼澤危險地區時，也會自動變換隊形，以利通過或避開，而人物的裝備狀況與攜帶物品顯示更是全以圖形來代表，這

神設計大家看了就會明白，我在此便不多費筆舌了。

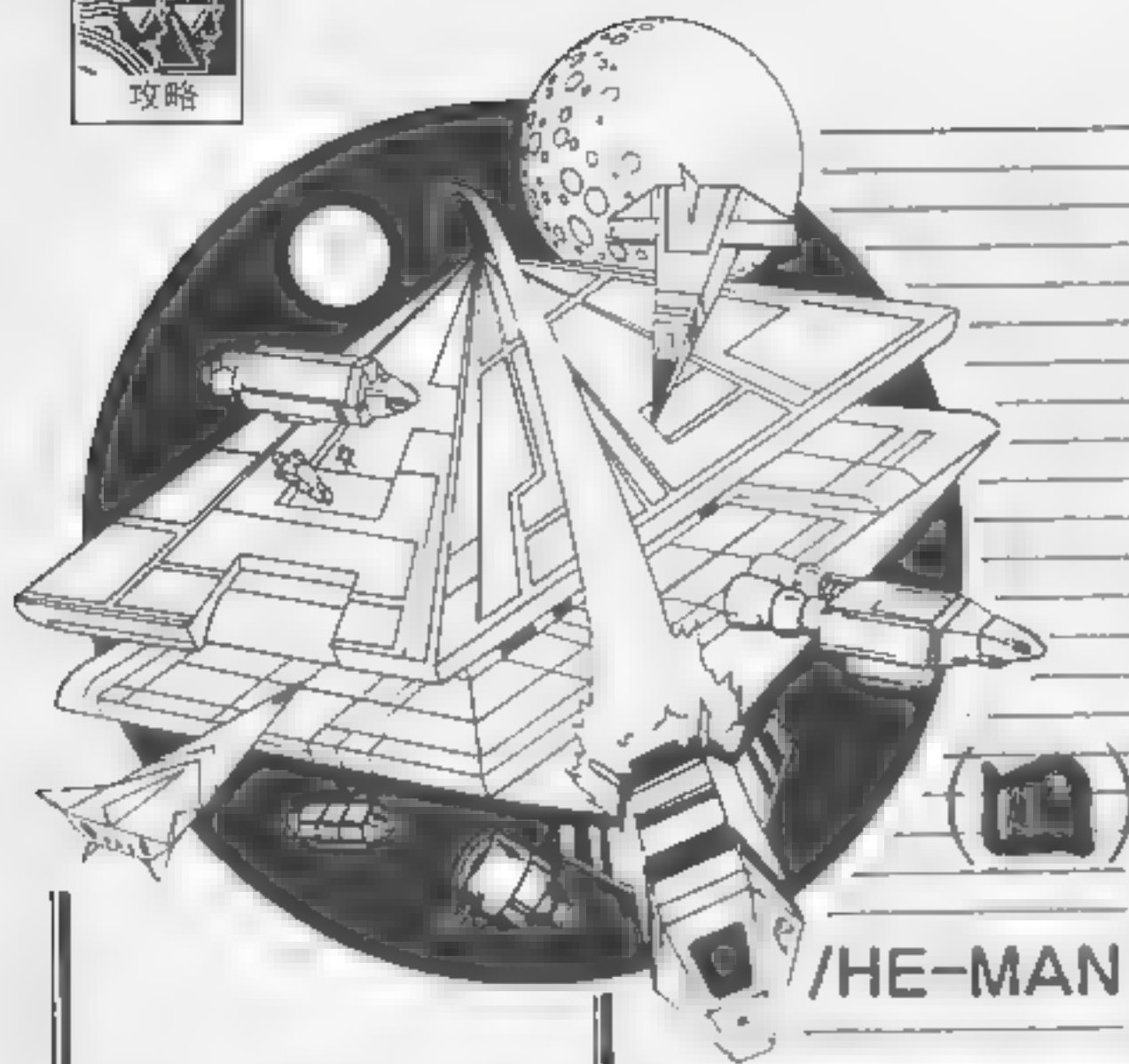
創世紀VI的戰鬥系統更是作了
 空前所未有的革新。第一，創世紀中
 沒有「回避」的戰鬥場面，而是「走到
 那裡，打到那裡」，當你在大陸上移
 動而遇見了一隻或數隻怪物時，只需
 按下一顆「進入戰鬥」鍵[B]便可進
 入戰鬥狀態，就地開打，而逃走也因
 此變成了一件挺容易的事。第二，當
 隊伍處於全隊行動狀態（Party
 Mode）時，除了主角（你自己）以
 外的隊員會自動戰鬥，出手的次序依
 各隊員的反應力（DEX）來決定；
 當你把狀態設為只控制某一名隊員的
 單一行動狀態（Solo Mode）時，
 也可單獨指揮某一特定隊員的行動。
 第三，創世紀VI中的敵我造形都是前
 所未有的精美，凡舉像惡魔型的石像
 鬼（Gargoyle）和惡鬼（Demon），
 步伐使大地搖動的獨眼巨人（Cyc-
 lops），都令人一望即知，再加上施
 法和攻擊的動作，相信都會使你得到
 從未有過的感受。

在真實度的模擬上，創世紀VI遠比創世紀V更令人驚訝。日夜的更替和人們的作息那自然是少不了的。而在創世紀VI中精心設計的兩千多種物品，更是使人感到設計者的用心之深。在小小一間房間裡，你可以看到火爐、床鋪、桌椅、茶几、衣櫥，還有杯盤刀叉、形形色色的食物、花瓶酒瓶、樂器、衣服鞋子、燭台……；在麵包店，你可以看見忙碌的老板，以

及趕麵棒、木桶、鐵板、烤箱、以及做好的各式糕點，在肉店，你可以看到砧板、牽刀、鐵鉤……，如果你在牧場拿了木桶，甚至還可以去擠一桶溫熱的牛奶解渴呢！這一切的物品都可以靠你拿取和使用，如果你細心的去觀察，你會發現，創世紀 VI 是一個真實得不能再真實的超級 PRG，在這個世界中，你甚至可能會忘了現實世界的存在，因為「好像都差不多嘛」。

就介紹到這裡吧。創世紀V中有太多的東西要各位自己去發掘去體會，我不妨再影響各位的興趣，我只能說，以我這幾天來玩的一點點進度，我發現創世紀VI和創世紀V的差異實在太大了，四倍大的地圖使我一天就迷路，遇不完的人物和看不完的訊息讓我頭昏眼花，但是創世紀V不再像創世紀V那麼難以生存，而且法術的配製簡化了，只要一書（魔法書）在手，再加上足夠的藥材，施法便成為一件很輕鬆的事，而更完善的法術體系更是深深切合了玩家的需要。現在我唯一的遺憾就是我再也不能像當年玩創世紀V一般的來全心全力的玩它了，而Lord Jean的「廣大空間迷路症」一遇到創世紀VI只怕又要加重了，所以 Britannia 能否再一次得救，得仰賴各位的努力了！

民了這麼多，居然忘記介紹創世紀VI的來龍去脈了，沒關係，現在就讓我們一起來看看這個新的冒險傳奇吧。



銀河英雄

完結

/HE-MAN

回到海爾沙星站檢修太空船之後，將華杜的信交給基柏，她迫不急待地拆信。嘿，華杜在信上說：想攻完蜂巢最後這個遊戲，要率死一點——儘量躲在樹叢後面。2)以蟻丘為主要目標，不要盡打螞蟥。3)若出現太多螞蟥，將蜂巢在岩石上開始掃射。射出一連串子彈後再繼續。

告別基柏之後，來到吉康1號前哨站（Meon 1 Outpost），四處逛逛之下發現了「間諜華奎牌」裡頭都是高貴傢俱與上好的藝術品。漂浮在這些東西之間的，是一個坐在反重力沙發椅上的男子。

他面無表情地看了我一會兒，才露出笑臉說道：「我認識你，你相當有名，大商人。亦是來向我——愛德爵士（Sir Eld）討教的吧？」

我肯定地回答：「是。」（選「Yes」）

很好，你好好地聽，我現在要教你如何獲取比你想像中的財富還多的秘密。但是，在這之前，我們先作個交易，如何？

什麼交易？（選「What's the favor？」）

愛德爵士笑著說：「啊，機靈的

交易者——在握手之前不忘問價錢。」我要的不多，只要將這貴重的雕像交給海爾沙星站的站長。你同意嗎？」

我一口答應（選「Yes」）。

見到指揮官，我拿出那雕像。指揮官敏感地問：「這是賄賂嗎？」

我當然回答不是了。（選「Not at All」）

「我可以放心收下它了。」後里利安指揮官馬上將雕像拿在手上把玩，不住讚歎它的獨特花紋。這是基林時期（Killing Period）的作品，我相信愛德爵士的藝術眼光。

我順便向指揮官詢問CRC 07的事（先選「Other」，再輸入「CRC 07」）。

他回答：「啊，那是公民清白調查中排第一。你算來對地方了。請問貴姓大名？」我據實回答。

「我只要將姓名輸入帝國資料庫就可以了。」後里利安的電腦嗡嗡地響一陣後，發出清脆的響聲。

「沒問題，你是清白的，這是你的CRC 07。」

我伸手接過這張綠色的單子，放進口袋。

順利地將雕像送達指揮官手上，

我馬上回去向愛德爵士交差。他一見我便說：「啊，你回來了，非常感謝你。既然你已完成我所託負的事，是該我履行諾言了——這三顆寶石的其中之一就是」

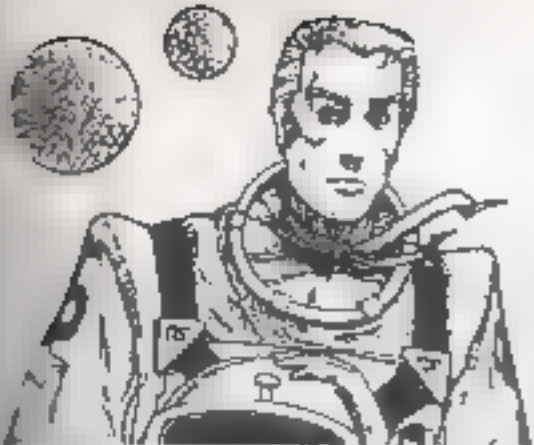
1)購買貴寶物而黑市的拉格南太空站購物價格最低，科摩斯新風系的海爾沙星站有最便宜的高科技設備。將農產品賣到拉格南太空站，而將奢侈品賣到自由公會前哨站，都可以賣到很好的價錢。

2)要知道如何安全地做走私買賣。將違禁品送到星站可以獲取暴利，但你得想辦法躲過檢查手續。

3)不怕一萬，只怕萬一，隨時都要做準備。就拿這隱形盒（Stealth Box）來說，

愛德爵士給我一個特殊裝置。「這裝置可以幫助你躲掉大部份的海盜太空船。為了表示我感激之意，請務必收下它。」

愛德爵士的話使我獲益不少。以後數個月裡，我不斷在各星系奔波，做貿易賺錢，賺得的錢大多花在購買太空設備上，包括最強的護盾，反制裝置與粒子光束。當然了，有這麼好的設備，不去用它怎對得起自己的口袋？因此我也客串太空獵人，專找海盜與走私人開刀，在幹掉數十艘後，也為我自己博得致命級的聲譽（Repute=Deadly）。雖然已夠格



「艾伯爵的任務，但我決定把一些補充了結再說。」

首先我再度去找庫維克東方採礦的奧瑪斯（Omas），但這次他卻在極度的沮喪中，哭道：「錯了，錯了！」語聲中充滿絕望。「超心靈實在太危險了。我真是自作孽，現在一切都上不了！」

「開玩笑，瞎了老婆？」

「Lost your wife？」

「是的，她離開我去找尋超心靈，從此以後再無半點音訊，她人已身陷黑手教（Black Hand）中。如果真是這樣，我怕會永遠失去她。」

聽到如此慘事，激起了我打抱不平念頭；此外我也不怎麼欣賞黑手教，他們天天以黑布罩在頭上，不知這什麼名堂。馬上回答：「我能幫助嗎？」（選「Can I help？」）

奧瑪斯從皮夾中掏出一張照片，「這是我老婆，這是我老婆，你遇見她，請叫她回到我身邊。若有她的任何消息也請告訴我。」

離開採礦站之時，忽然想起特羅查爾前哨站那個手上有紋眼圖案的英俊女警司和照片中人很像，便想去確定一下。

到達西基里系（Sigure System）的特羅查爾前哨站。我進入沈思室仔細端詳那女人，果然是照片中人。我立刻問她奧瑪斯的事（選「Tell her of Omas」）。

聽到奧瑪斯的名字，她的臉上閃爍著情感的光芒，但她開口時卻又不見絲毫痕跡：「是的，他曾是我丈夫，但我現在不再需要他了。告訴他，黑手教已是我家庭了。」聲語語氣，事情已無法挽回了。

在回去告訴奧瑪斯這不幸消息之前，我順道去賴德星系的索摩四號採礦站將轉化陣圖（Transmutation Chart）拿給普羅斯克博士（Dr Prosk）。

為了表示感謝，他讓我選擇一樣特殊器材，我選了中和器（選「Null Damper」）。這東西可以抵抗超空間通道的腐蝕氣體，以後做超空間環遊時就不用擔心船殼被蝕穿了。

途中又經過西基里系，順道去看蒂拉（Tiwa），她很感激我，透露了一個有用的消息：海沙星站的醫術部將鑰匙卡放在太空衣內。

當我告訴奧瑪斯時，他哀嘆著：「我就怕這樣，」擦了擦眼淚，他由頸上取下一個護身符給我：「這—實盾（Psionic Shield）可以保護你不受黑手教的妖術所害。我已不需要它了。」

在海沙星站，果然在醫術房間內的太空衣找到鑰匙卡（Key Card）。

我自認可以接受艾伯爵的任務，切掌櫃石盒，就有獎券及他厚愛的普羅斯克太空站。

來到艾太斯神女伯爵面前，她審視我好一會兒才說：「你知道何益上將嗎？」我點點頭。

她續道：「他並不如表面上那麼忠貞愛國他的野心越來越大，竟然妄想當上銀河帝王！可惜還掌握不到他謀叛的証據，也不知道他想用什麼方法實現目標。我派塔斯（Targon）—我的侍衛長，也就是你那艘太空船的前任主人—去查何益的計劃，可是他失敗了。」

「我能做什麼呢？」

「何益憎惡治安（Far Arm）和當地的人，因為他在平定法夫時留下痛苦的回憶。在爬上王位之前，他一定會想辦法報復。你會阻止他吧？」

「當然，如果我知道方法的話。」

「方法是兩項塔斯未完的任務：找出何益的瘋狂計劃，別讓它付諸施行。」「我只能暗中幫助你，因為何益已派人嚴密監視我的行動。不過我送你一具光束自動鎖定器（Beam Locker），讓你此行更順利。」

我接過鎖定器，再問：「從哪裡開始著手？」

找出塔斯出擊的原因。或許他還活著。塔斯偽裝成一名海盜，化名雷森（Rayson）。此外，任務的密碼是「Ferret」。記住這些。祝你好運，法夫安全歸你了！」

在一切毫無頭緒的情形下，我決定先前往史卡萊兄弟營的大本營—自由公會前哨站（Free Guild）碰碰運氣。

我先去找奧瑪（Omar，他是海盜公會的人），一見到他就問如何提見葛特（Gult），（選「I must see gult」）。

他回答：「要見葛特先生？沒錯，要見葛特得先來找我，否則永遠見不到他。你叫什麼名字？」我很快地回答。

「唔，沒聽說過。要見葛特，你必須先證明自己沒有其他惡圖，我想，你去搶一艘商船，再將貨物拿給我，或許可以考慮讓你見葛特一面。」

為了任務需要我也顧不了那麼多了，只好改行做强盜，在前哨站四週找尋獵物。很不巧，在我面前飛過一艘笨拙的運貨者運輸船，只怪他們今天運氣不好。在一連串的攻擊後，他們終於雙手奉上貨品。

回去見奧瑪，他微笑著說：「很高興你通過了測驗，現在可以去見葛特先生了。」

通過兩道門之後，我終於見到了葛特，他個子矮小，臉上有條疤。我問他雷森的事，（選「Other」，再變入「Rayson」）。

「啊，我記得他！一個炙手可熱的人物，自從去了特羅查爾（Trochal）前哨站之後，就不知下落了。」

終於有一點眉目了，我決定前往特羅查爾前哨站一探究竟。



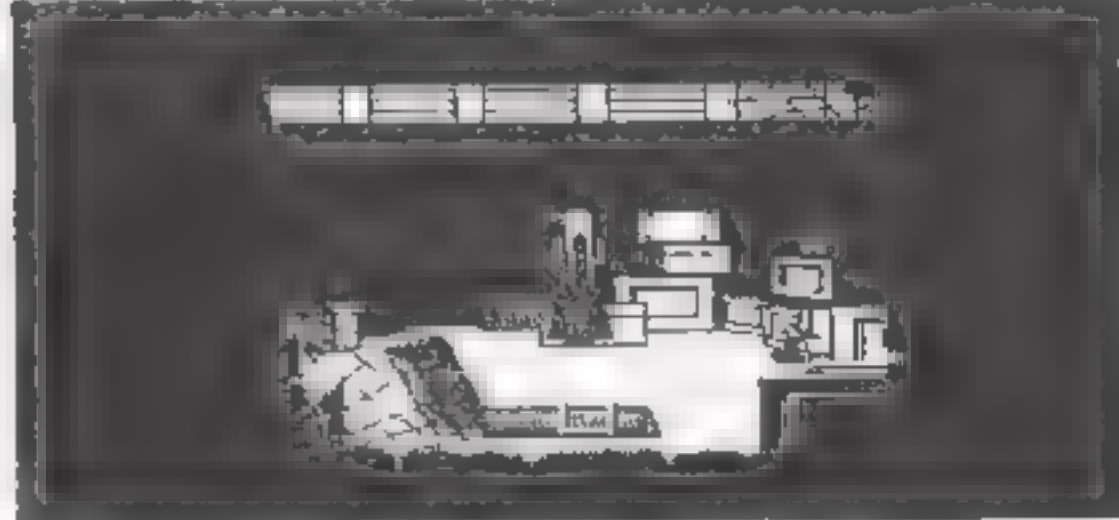
三十、鬼屋閣樓： 翻箱倒篋、

多拿寶貝

蘿塞拉於此見鬼後，走回閣樓，開門〈open door〉進去。剛進不久，那幽氣小鬼便出現在二樓上，只見他詭笑一陣後，即走入右側大門。蘿塞拉見狀連忙跟上〈climb〉。到達閣樓時，看見那小鬼已四平八穩地坐在那口箱子上，對著她大扮鬼臉。她走上前去，將玩具馬送給他〈give toy to ghost〉。那小鬼接過去後，仔細端詳了好久，終於露出了滿意的微笑，接著轉瞬間消失無蹤。

連遇五鬼的蘿塞拉，此時終於可鬆口氣了。她望望四周，發現那口箱子十分特別，也不知裏面藏些什麼東西。她好奇地打開箱子〈open chest〉，翻個究竟〈look in chest〉。結果裏面只有一疊散頁的樂譜（sheet music）並沒有自己想找的金子。她失望地拿起樂譜，爬下扶梯〈climb ladder〉，再一路下樓往客廳行去。

Score 156 of 230 KQIV The Perils of Busella



蘿塞拉前方的箱子裏，放有散頁的樂譜

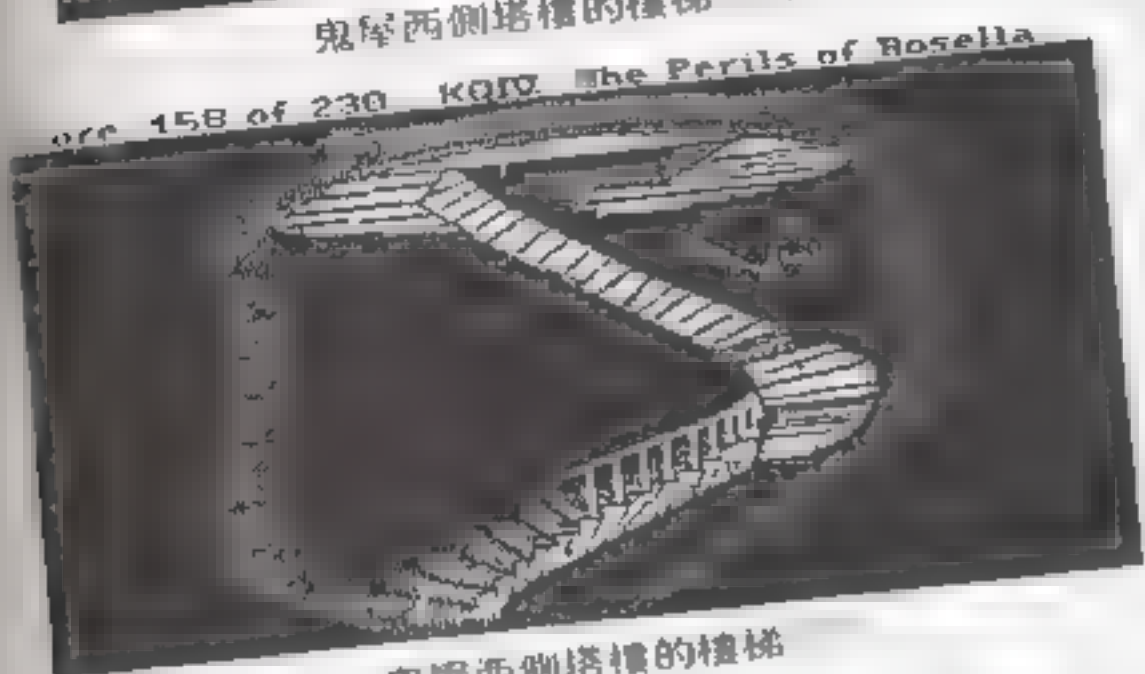
三十一、鬼屋西側的塔頂： 異地獻技、 女中燕邦

蘿塞拉想進客廳西側的密門內，有座盤旋而上的樓梯，也許上去後可找到潘朵拉金子也說不定。她打定主意後，便進入密門，小心翼翼地沿著樓梯往上走。有驚無險地走過兩層旋轉梯後，來到塔頂的房間。只見其內擺著一架陳舊歇癢的管風琴（pipe organ）。看到樂器，不禁令她技

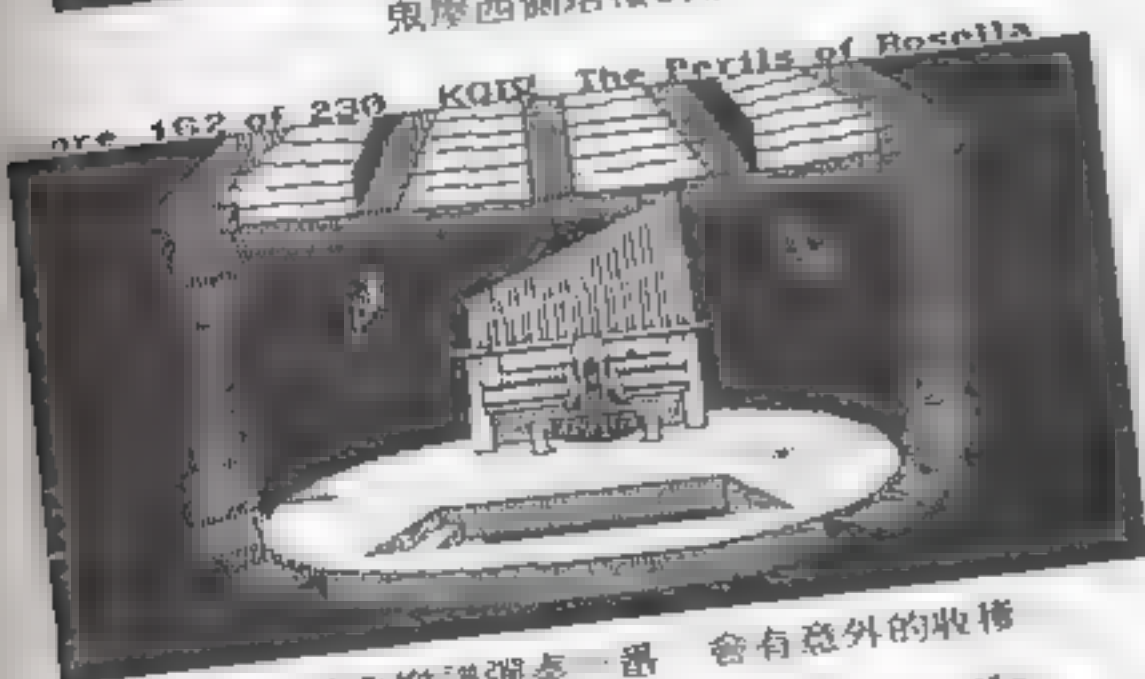
癢難忍，於是她走到長凳（bench）前（一定得走到長凳與風琴之間）坐下來 sit。取出那疊散頁的樂譜，輕彈彈奏一番〈play sheet music〉。陣陣淒涼陰森的曲音自琴鍵上鏗鏘流出後，突然間風琴內的一個小抽屜啪的一聲自動打開了，蘿塞拉發現裏面有把骨頭鑰匙（skeleton key）。她拿起該物〈take key〉後，起身〈stand up〉下樓。



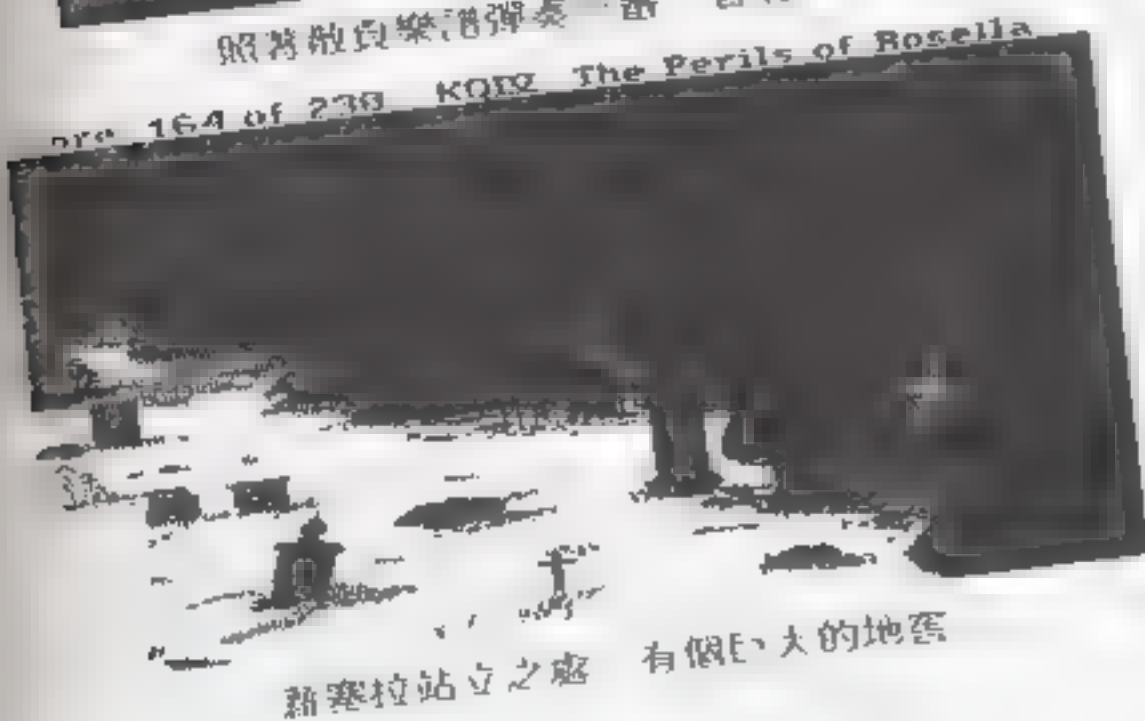
鬼屋西側塔樓的樓梯



鬼屋西側塔樓的樓梯



照著散貨樂譜彈奏一番 會有意外的收穫



羅塞拉站立之處 有個巨大的地窖

三十二、墓園地窖：墳穴盒中藏，守護賴法王

已將鬼屋搜完畢的羅塞拉，在找不到潘朵拉盒子後，只好悻悻然離開。出了大門後，不經意地往東邊園行去。那具惹人厭的殭屍又出來騷擾，照例被她解決。

她四處亂逛之下，發現最右側有一座黝黑的巨大地窖（crypt），大門鎖緊，無法進入。她靈機一動，取出那把骨頭鑰匙，插入鎖孔，試著打開門鎖〈unlock door〉。但聽咔嚓一聲，門鎖竟然被打開了！興奮之餘，她連忙開門〈open door〉進去。

進入之後，她發現裡頭原來是個古老的墳穴。牆上雕刻著古埃及象形文字，而牆邊則擺著一副陳舊不堪的棺材。在她站立的高台旁，則放著一捆繩子。最令她感到興奮的，是在高台下的地上右側，擺著一個奇特古怪的小箱子。此物正是潘朵拉的盒子（Pandora's Box）！

羅塞拉拿起繩子後〈take rope〉一瞧，發現它竟然是段聯結高台頂端、可往下懸掛的繩梯（rope ladder）。她高興地將繩梯拋下地面後，便沿著繩梯、顛簸地爬下去〈climb ladder〉。

當她平安地到達地面，正要去拿盒子時，突然棺材開啟，蹦出來一具木乃伊，看他那副模樣，大概是潘朵拉盒子的守護神吧。本來他極接近羅塞拉，孰料靠近她後不知何故，又連忙鑽回棺材中縮進去了，羅塞拉一想，也許是靈魂嚇的脫逃吧。

平安無事後，她連忙走向前去拾起盒子〈take box〉。然後走回繩梯，爬了上去〈climb ladder〉。出了地窖後，順手關了門〈close door〉並帶上鎖〈lock door〉，免得木乃伊沒事蹦出來嚇人。



三十三、樂樂蒂城堡： 一廂情願樂樂蒂、 抵死不從蘿塞拉

身懷寶盒的蘿塞拉，在離開軍墓園後，便急著朝樂樂蒂城堡而去。到達該堡外圍，兩隻久違了的蝙蝠怪又飛將下來，將她帶進堡裏。

當她被帶至樂樂蒂跟前時，只見這女魔頭邪惡地微笑道：「你知道嗎，哀家尚未詢問妳的芳名，妳姓啥名啥呀？」

蘿塞拉報上姓名後，樂樂蒂念道：「蘿塞拉，好美的名字。對了，蘿塞拉……」她陰險地算笑道：「妳可以得到賞賜了。哀家的寶貝兒子——愛德華，早就對妳十分愛慕。為了使他快樂，我打算讓你們倆成婚，嘿，妳將成為哀家的兒媳婦囉！」

蘿塞拉一聽宛若晴天霹靂，激動得一顆心差點從胸口跳了出來。

當她正六神無主之時，樂樂蒂又道：「趕明兒就給妳辦婚事。今晚妳就暫時睡在我兒子房間，當然啦，我兒子會睡在別處。」

視完後，她對其爪牙下達命令：「在蘿塞拉上床休息前，我們得減輕她身上的負荷。」此時一隻蝙蝠怪從右側走出，動手剝光了蘿塞拉在塔米亞所尋獲的任何物品。

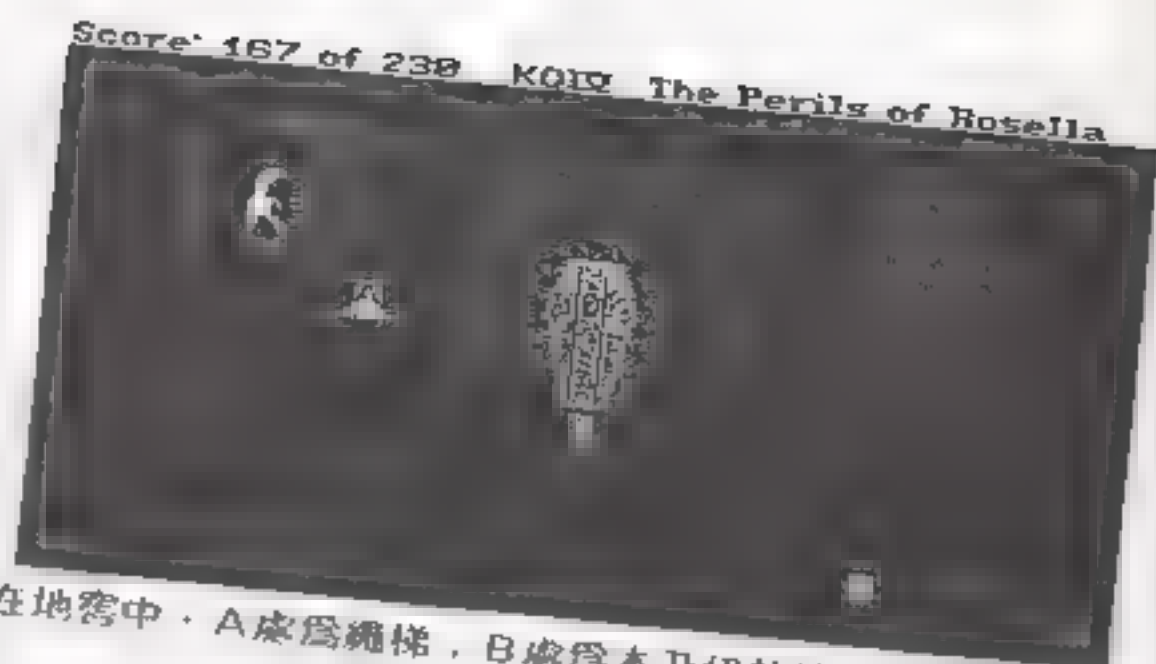
送我們的蘿塞拉去房間——樂樂蒂吩咐道。

二十四、愛德華房間： 名花頃國兩相歡、 為救朱顏脫魔掌

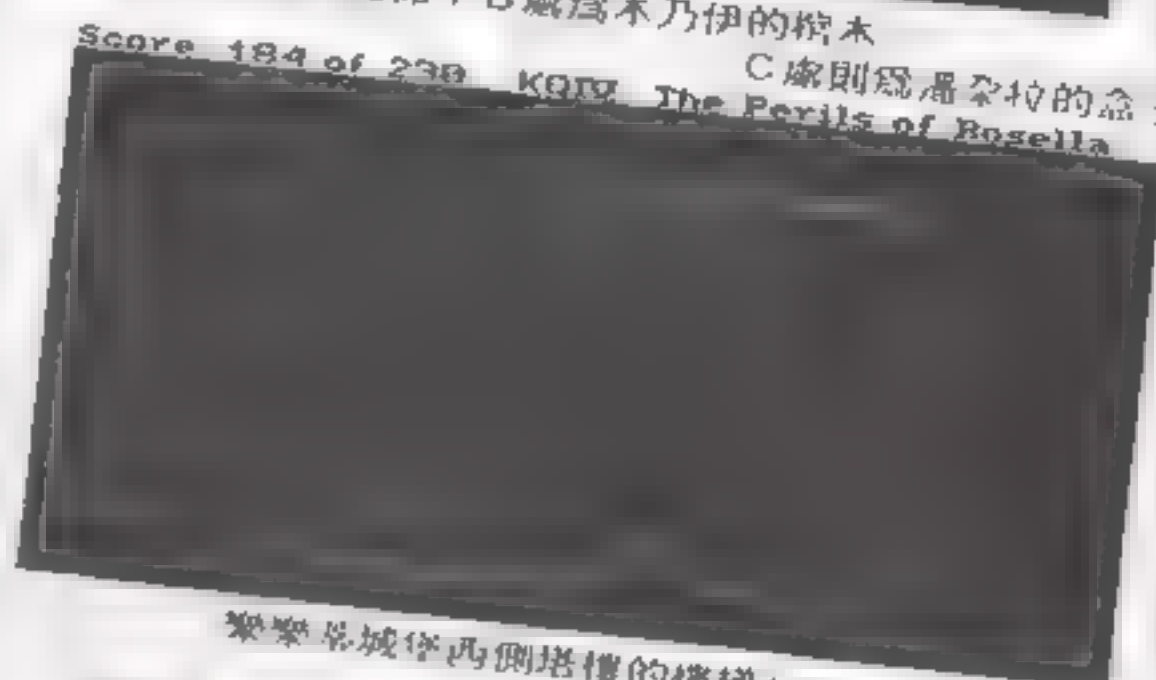
蘿塞拉被帶至愛德華房間後不久，滿心歡愉的愛德華手持鮮花來贈佳人。不過他似乎蠻懂禮數的，並未唐突闖入香閨，他只將花由門下推進去後，便欣然離開了。

她聽他腳步聲走遠後，走近門邊一瞧〈look at rose〉，發現了一朵嬌豔欲滴的紅玫瑰，而令她驚訝的是，玫瑰上綁著一支黃金打造的小鎖匙！

她自玫瑰上取下鎖匙〈take key〉，試著打開那被鎖住的房間〈unlock door〉，但聽咔嚓一聲，鎖竟



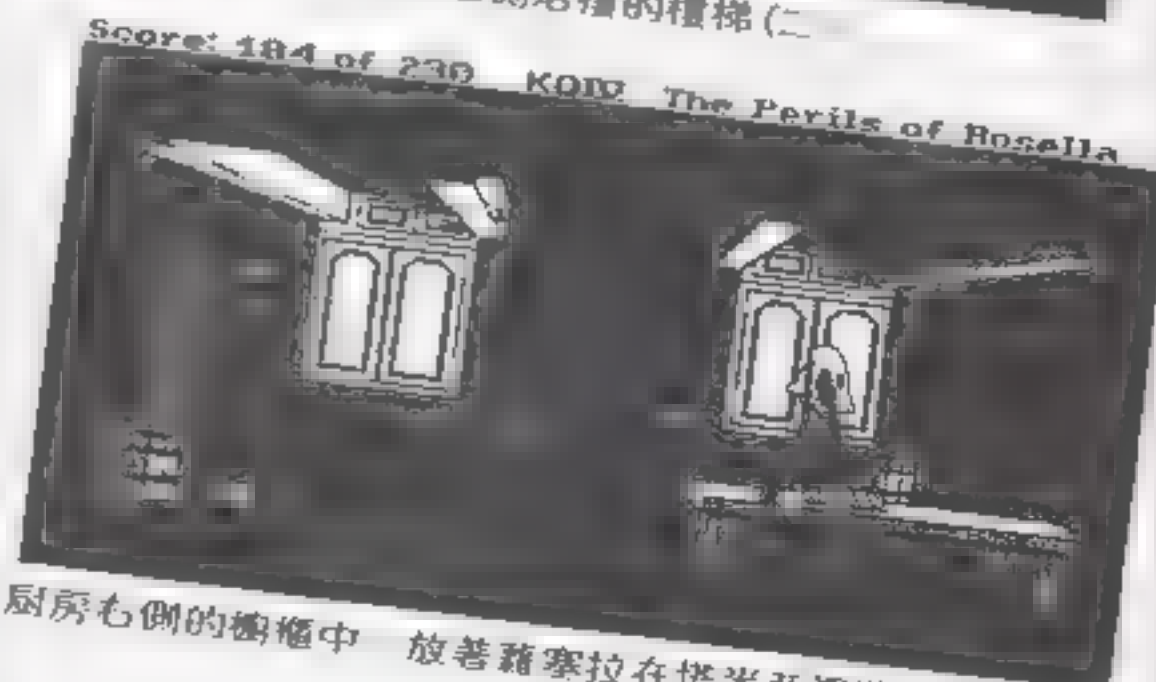
在地窖中，A處為繩梯，B處為木乃伊的棺木
C處則為蘿塞拉的盒子



樂樂蒂城堡西側塔樓的樓梯(一)



樂樂蒂城堡西側塔樓的樓梯(二)



廚房右側的櫥櫃中放著蘿塞拉在塔米亞尋獲的許多東西

應聲而開，她連忙開門〈open door〉走出，往樓下直奔而去。（要遠離城牆，一旦驚醒牠，牠會把蘿塞拉關回房間，並取走鑰匙，蘿塞拉只有無奈地嫁給愛德華了。）

蘿塞拉捏手捏腳地連下兩層樓後，來到塔樓底部。她看到守衛的城牆兵坐在地上睡覺正濃，連忙往右轉門而出，來到城堡的餐廳中。

那餐廳右側有兩扇大門，不知道往何方。她賭運氣地往右上角那扇大門走，進入之後發現裏面是間廚房。

她走到右邊的櫥櫃旁，將櫥門打開〈open cabinet〉，想找些食物充饑時，赫然發現那些被城牆兵拿走的物品。她欣喜若狂地取下所有東西後〈take all〉，便走出廚房，回到餐廳中。

三十五、樂樂蒂臥室： 金箭現芳華、 魔女煙雲散

「對了！善道身符的蘿塞拉，一切切前往餐廳右下角的大門走。進入後，看到樂樂蒂的寶座及值班的打著鼾的城牆兵。她小心翼翼地繞過他們，進入右側大門。意外地發現另一道通往樓上的樓梯。她翻翻跳跳地連上兩層樓後，終於上至塔頂的臥室門外。此時的蘿塞拉，因緊張激動而不住抖抖，因為她感覺得到，她已來到樂樂蒂的房門外。

鼓足最大的勇氣，她取出鑰匙，悄無聲息地打開門鎖〈unlock door with gold key〉，然後開門進去〈open door〉。一進門她就看到樂樂蒂躺在那張巨大的牙床上，正睡得美夢酣熟。

蘿塞拉為了父王及吉妮絲仙女的性命，更為了解民倒懸、免受邪惡魔法的煎熬，便取出愛神邱比特的金箭，搭弓朝這女魔頭猛力一射〈shoot arrow〉，希望能使她改邪歸正。但聽得嗚嗚聲響，金箭能強激射而出，不偏不倚正中她的心坎。

樂樂蒂痛苦地自床上猝然坐直，臉上閃爍著憤怒、驚慌的神色。「妳

Score: 188 of 230 KQIV The Perils of Rosella



樂樂蒂城堡東側塔樓的樓梯（一）

Score: 188 of 230 KQIV The Perils of Rosella



樂樂蒂城堡東側塔樓的樓梯（二）

對我下了什麼毒手？」猛然間，她的聲音由鬱怒轉為哭啼，「我快融化了啦，不要，停止！」儘管樂樂蒂念動咒語，拼命作垂死前的掙扎，然而，一切都無濟於事。她的邪惡力量漸漸消失，精氣也越來越衰弱。

蘿塞拉對這事情景，真是看得目瞪口呆。她想這弓箭對尋常人並無殺傷力，想必是樂樂蒂心腸太惡毒了，請上的愛反成了她的致命毒藥。

樂樂蒂氣若游絲的詛咒道：「我不知道如何——我——要與你同歸於盡——」作惡多端的樂樂蒂終於魂歸陰曹。然後，東方曙光乍現，千萬道金芒霎時覆蓋大地：

三十六、樂樂蒂臥室及儲藏室： 神符護體、 鷄盒同歸

這時愛德華突然出現在蘿塞拉面前，他並不因他那邪惡母親的死而憎恨蘿塞拉，反而向她深深作了俯揖：「現在你可以自由地在城堡內走動，我……」他說到這裏，突然臉紅耳赤，再也接不下去了。

蘿塞拉對他著實感到十分愧疚，正想啟口時，愛德華早已轉身下樓、翩然而去。她等他離開後，連忙走到大床左側，採手拿走床鋪上的護身符〈take talisman〉，接著下樓去找愛德華。當她走至城堡東廊（East Hallway）時，發現廳北有道門，她好奇地開門〈open door〉進去後，才知裏面是間儲藏室（Storage Room），而魔鏡及瑪基拉盒子赫然



在此。她迅速地抱起他們後〈take hen〉、〈take Pandora box〉，轉身離開。

往右出了東寨，她一路下樓，然後離開城堡。走出該堡後，她發現門口左側有一馬廐，猛然間聽到馬角聲的嘶鳴聲，她本想進去解開它的馬繩、讓它重享自由，可是24小時的大限將屆，實在無暇去放它一條生路。她想了片刻，還是決定趕往吉妮絲島要緊。

三十七、墓園地窖：

盒歸本位、功德圓滿

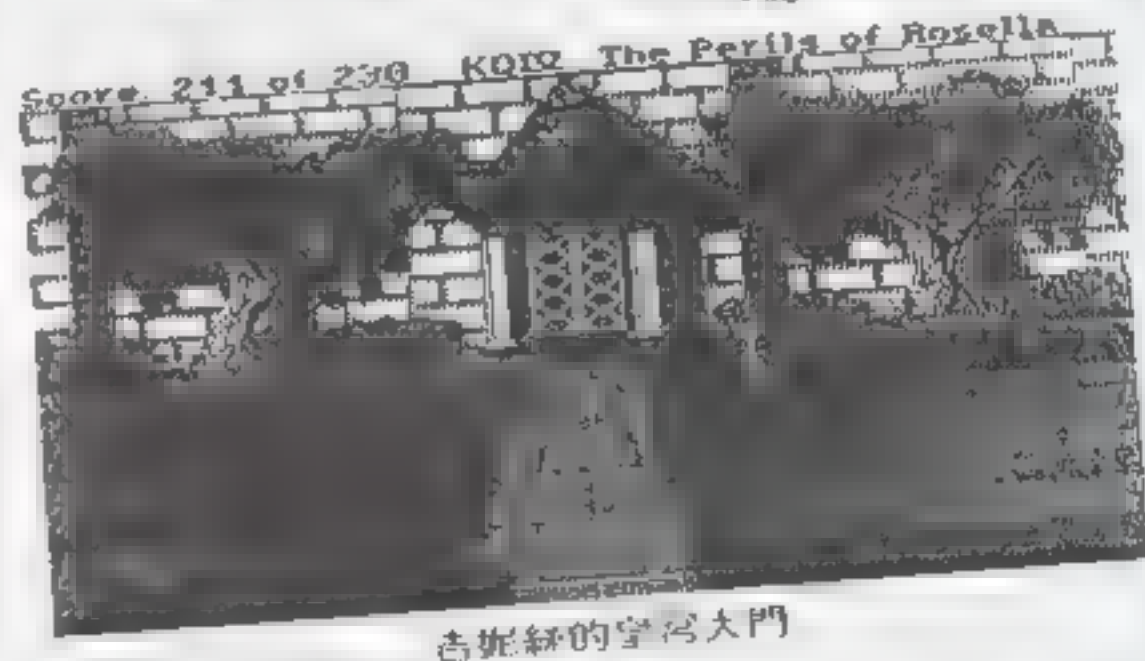
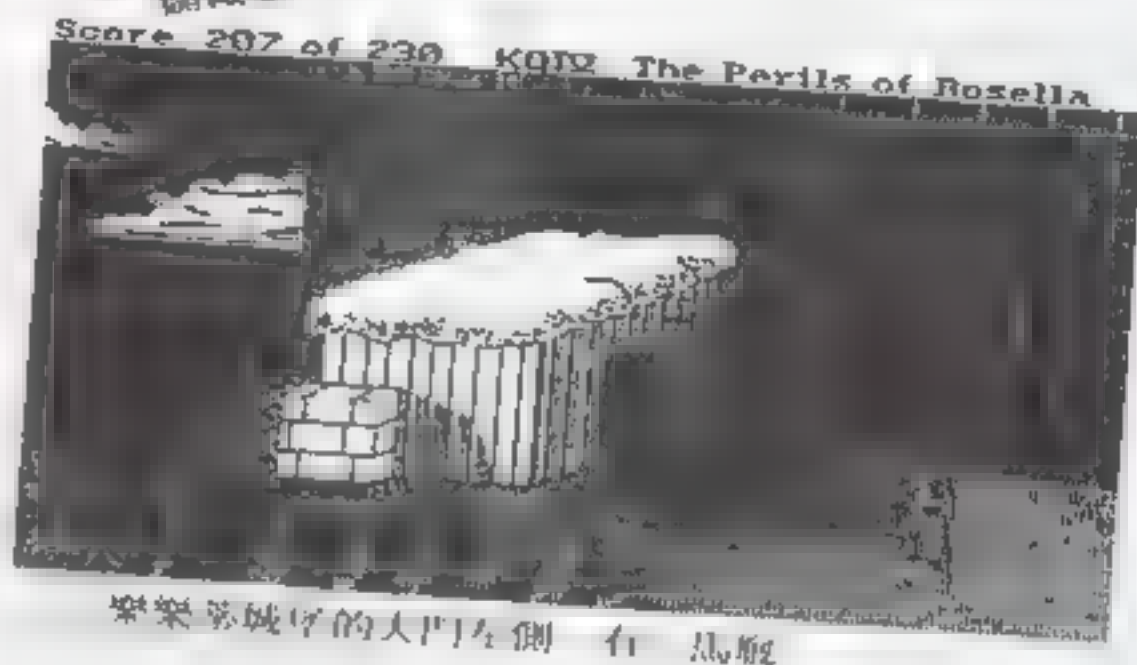
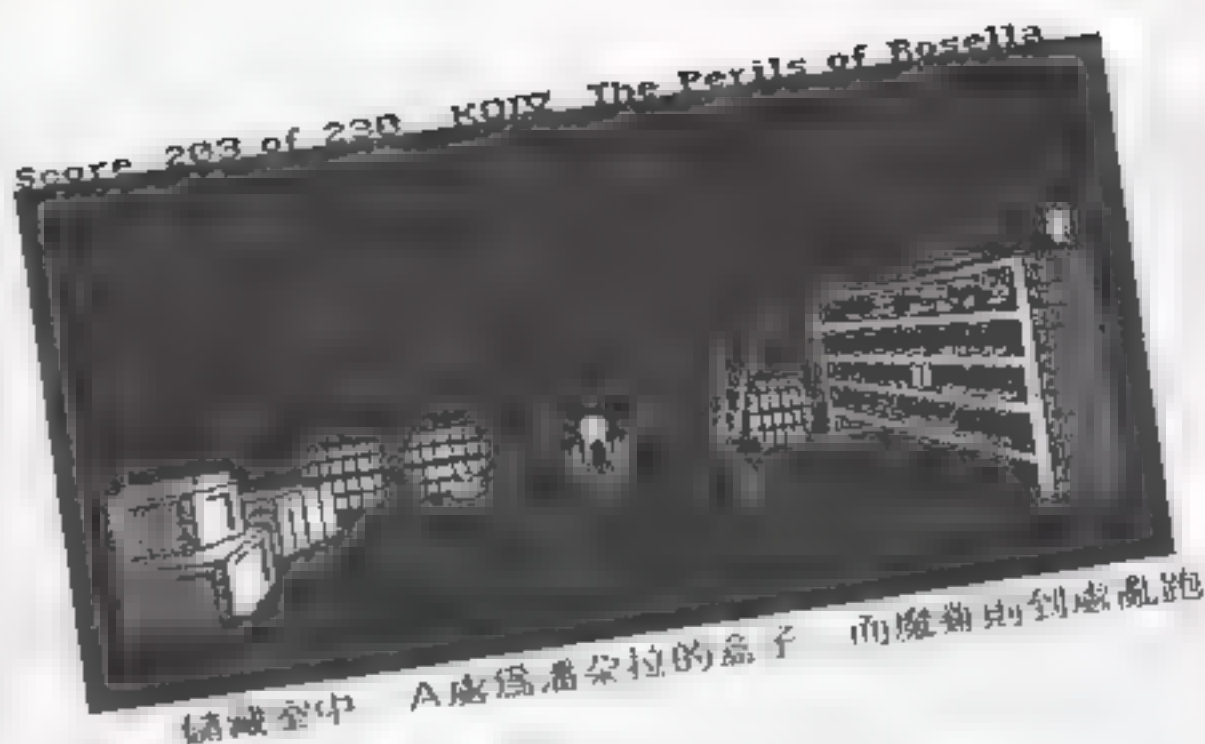
有驚無險地是下了城堡外圍的螺旋山徑後，她覺得在救吉妮絲前，得先將萬惡泉源的潘朵拉盒子物歸原處才是，於是她火速前往鬼屋單側的墓園。到達該地後，那三具惹人厭的殭屍凶惡樂業已死，再也不敢狐假虎威出來嚇人了。她平安地走至地窖旁，取出骨頭鑰匙打開門鎖〈unlock door〉後、開門〈open door〉進入。

羅塞拉走至高台前方，扶雲梯梯下去〈climb ladder〉，那具木乃伊又從棺材裏跳出來尋人開心，結果看到來者是她時，撒相地又詢問去調查甚麼了。她等木乃伊歸位後、走至右側，放下潘朵拉盒子〈put on box〉，然後再爬繩梯〈climb ladder〉上高台，而後離開地窖。臨去前，她不忘關門上鎖〈close door〉、〈look door〉，再把鑰匙從門下塞入門中，讓這盒子的邪惡力量永遠被禁錮起來。

三十八、吉妮絲皇宮：

靈符展神力、生死邊緣回

羅塞拉離開地窖後，連忙趕往西塔米亞。心繫吉妮絲及父王性命的地窖中，無所驚，直往西走，到了海邊再轉北。到達漁夫嘴子北岸的「龍女」地，不遠，但長，奮力朝吉妮絲島面直落去。冷冽的海風吹散她的秀髮，豈如如刀，令她好生難受。但不畏艱苦的她，咬緊牙關持



通往吉妮絲房間的樓梯

直游，過了不久，終於來到吉妮絲處。

她走上島後也無暇去抖乾衣袍，急急匆匆朝南行走。來到島上的皇宮花園時，折西直進。才走到皇宮大門，便看到兩位手持仙棒的小仙女在「莉塞拉」焦躁地飛舞著。羅塞拉邁身上前，正要向她們倆問好時，她們已發現歷劫歸來的她，高興地繞著她，連上下起舞。

羅塞拉心想救人要緊，待會再行應酬也不遲。於是便走至門前，開門進去〈open door〉。進入大廳後，她再往西進入側門，發現一座井字形、折向上的樓梯。走上樓梯後，來到吉妮絲的房間。只見她奄奄一息地躺在那張繡花床上，兩位小仙女神色凝重地關注她的病況，而吉妮絲的寵物金豹則抱縮在旁，似乎也為主人的身軀憂心不已。

羅塞拉走至床前，取出護身符掛在吉妮絲的胸前〈give talisman to nest〉。頃刻之間，她蒼白如紙的臉頰開始紅潤起來，雙眸眼也漸恢復神采。她坐起身子，伸了個懶腰，對著羅塞拉微笑道：「羅塞拉，這不但挽回我的性命，同時也從樂樂與愛掌中解放了塔米亞，我們向你表達十二萬分的謝意！」

她停頓了一會後說道：「我想到『主人』，好人便沐浴在溫暖的陽光下。」說完後，她舉起仙杖輕輕一揮，兩人頓時消失無踪。

三十九、吉妮絲皇宮外頭：深情摯誠愛德華、芳心驟亂羅塞拉

不消片刻，她們便來到皇宮外面。當吉妮絲看到羅塞拉手中抱著的金豹，情不自禁地叫道：「我的小金豹！」他伸手接過金豹後，問道：「你在那兒找到它的呢？」

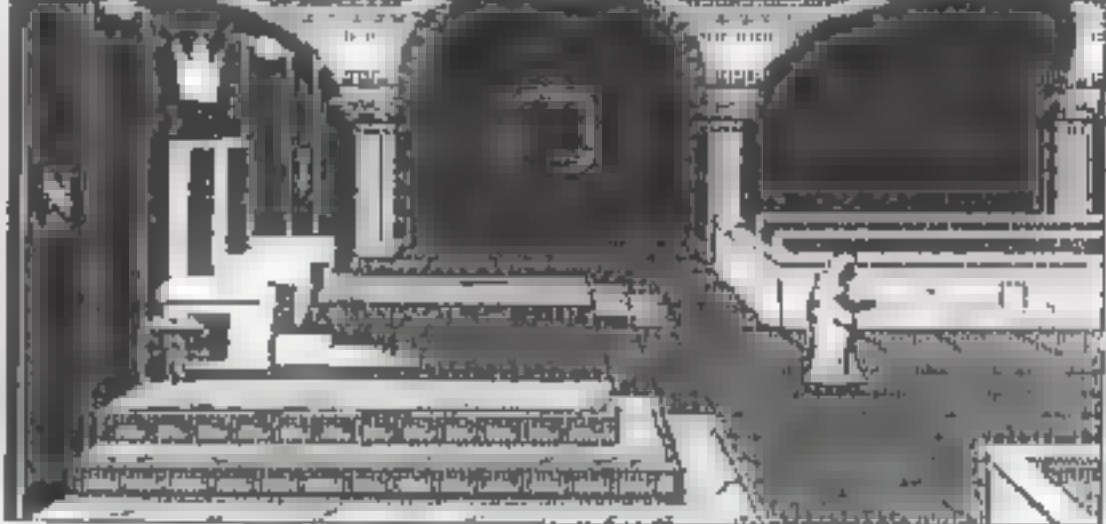
羅塞拉向吉妮絲提及森林裏的巨蛇，直刺他蒼老臉時，她神色歉然地垂下頭，喃喃自語：「可憐的『東西』，至少現在你已經回家了。」說

Score: 223 of 230 KQIV The Perils of Rosella



對羅塞拉求婚的愛德華

Score: 223 of 230 KQIV The Perils of Rosella



藉由吉妮絲的仙術，羅塞拉回到自己的家園

完後，她將金豹放在地上，但覺處處以驚地與恐懼，若「金子」能給予自由的喜悅。

輪到你了，羅塞拉！」吉妮絲說道：「現在是我助你回達文奇（Darenty）的時候了。有了這神奇果實，你便可以救你父王的性命。我們得快點，你父王可是時日無多了。」

羅塞拉正期待吉妮絲施展仙術，送她回家之際，忽然吉妮絲似乎想到某事……

「對了，我得先替你換下粗布衣褲、穿上……禮服才是。」她說完後，仙杖輕點，羅塞拉霎時間換回了原先的服裝。正當她欲請求仙女快送她返回家園之時，只見吉妮絲受了驚駭說道：「有位仁慈及勇敢的男子，他應該得到善報才對。」羅塞拉對她這句話正感到疑惑時，突然在其左側出

現了那位一直不遺餘力，幫助她渡過艱難的愛德華。他似乎對自己突然來到此地感到十分訝異，只見他不安地打量著四周、沉默不語。

吉妮絲對他和藹可親地說道：「愛德華，你有一颗善良而悲天憫人的心。你的外表也應該如此才對。」她說完後，仙杖對著他一指，轉眼間這位高不盈尺、面貌醜陋的年青人，立刻變成風度翩翩、玉树臨風的美男子。

對羅塞拉滿懷戀慕的愛德華，怎能輕易任心上人離他遠去？他即時上前屈膝下跪、表露情懷：「羅塞拉，我爱你！你願否嫁給我嗎？」

羅塞拉臉現紅暈，想了好久後才答道：「我很抱歉，愛德華。我知道你人非常好，但是我必須立刻回家。」說到此處，愛德華臉上掩不住失望的



神色。她見狀有些於心不忍。「或許我們還會再相逢，不是嗎？」

吉妮絲見氣氛有些凝重，連忙打圓場：「既然如此，呃，羅塞拉，該是你回家的時候了，你父王正迫切地需要你。」

「再見！我們永遠不會忘記妳的。」羅塞拉在大家道別聲中，藉由吉妮絲的無邊法力，又返回了王宮的大殿上。

四十、卡拉漢宮殿： 神果救父命、

（圖文版）

歡天喜地的她，拾起地上的冒險家之帽，朝南直奔父王的寢室。她的突然出現，令整日未見到她行踪的母后及兩弟驚訝不已，但她無暇向他們解釋，連忙趨前將神奇果實遞她父王吃下。過了半晌，卡拉漢國王緩緩睜開了眼睛……。

「你覺得好了點嗎，父王！」羅塞拉心切地問道。

卡拉漢答道：「我從來沒有像這樣子舒服過。對了，女兒，這果子裏放些什麼東西啊！」

「是神力啊，父王。」羅塞拉接著將她這一天來在塔米亞的冒險經過，告訴她的家人。

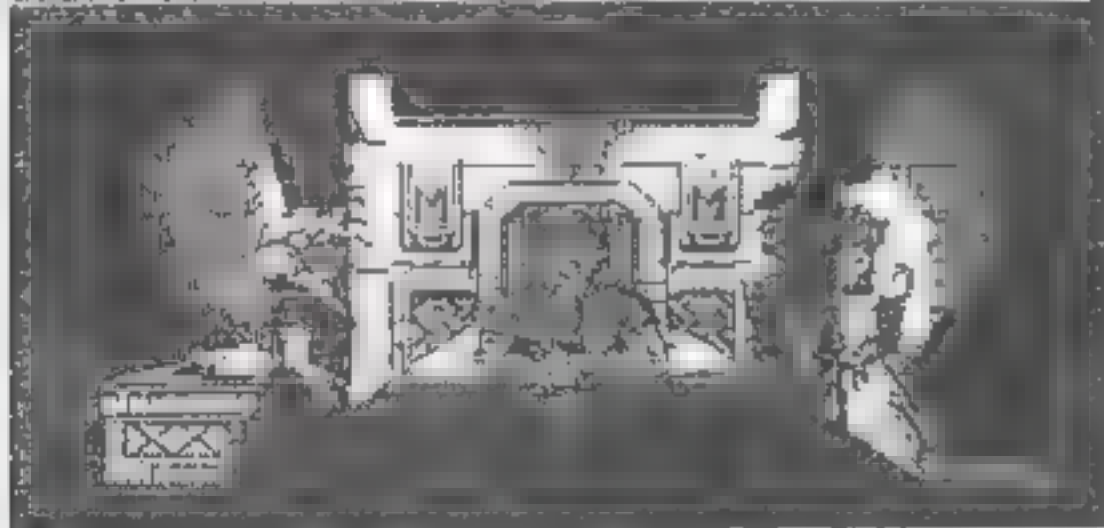
她在說完自己的奇幻之旅後，勸其父王道：「我想您不該排斥這項冒險家之帽啊。」其弟亞歷山大、母后法蘭妮絲也欣然同意羅塞拉的看法。

羅塞拉續道：「父王，因為您未來還有好長的路程正等著您去開創呢。」

* * *

羅塞拉的冒險完全攻略至此全部結束，感謝四個月來闔家觀賞，大家後會有期。

Score 223 of 230 KQIV The Perils of Rosella



羅塞拉一家人享天倫之樂

尋人啓事

下列三位作者請於79年6月1日前和本刊連絡，以免權益受損： 第十一期

EGA高速賽車無敵版——蔡士豪 魔法門II補充——TRASH SUPP

快打旋風三大絕招簡易使用法——MAC



第一滴血

卷一百一十五

陳昱仁

29



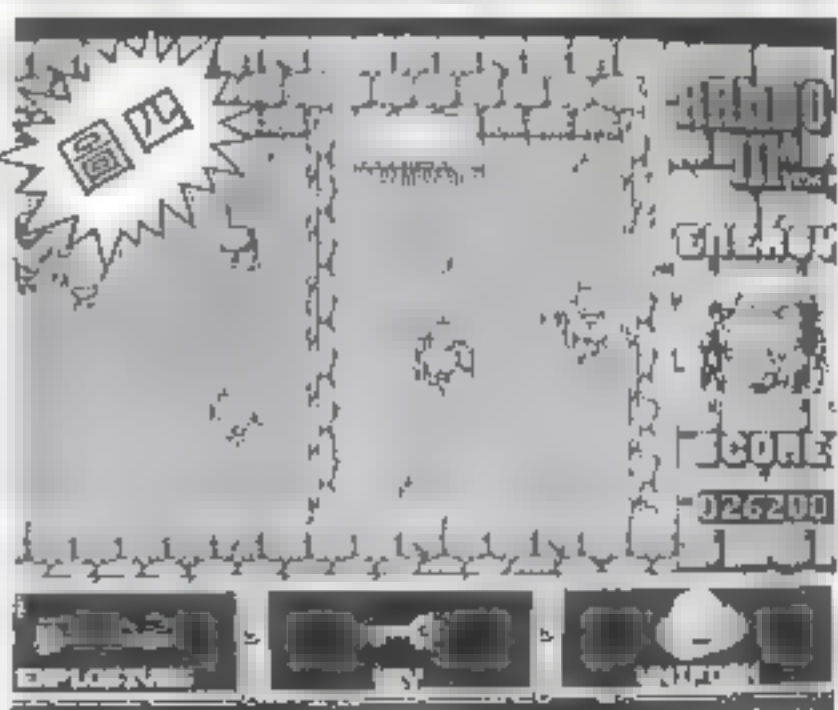
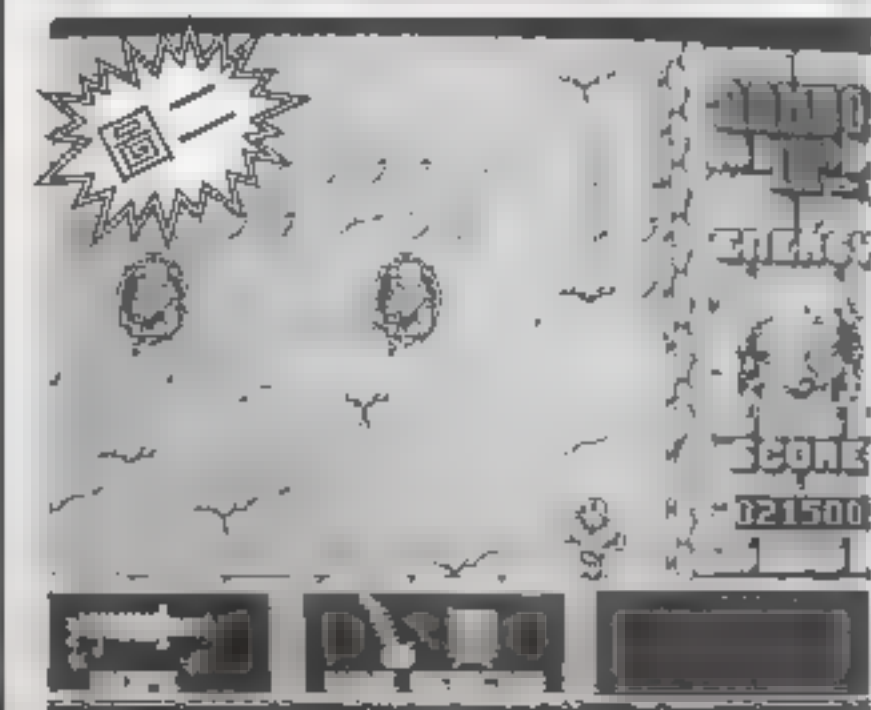
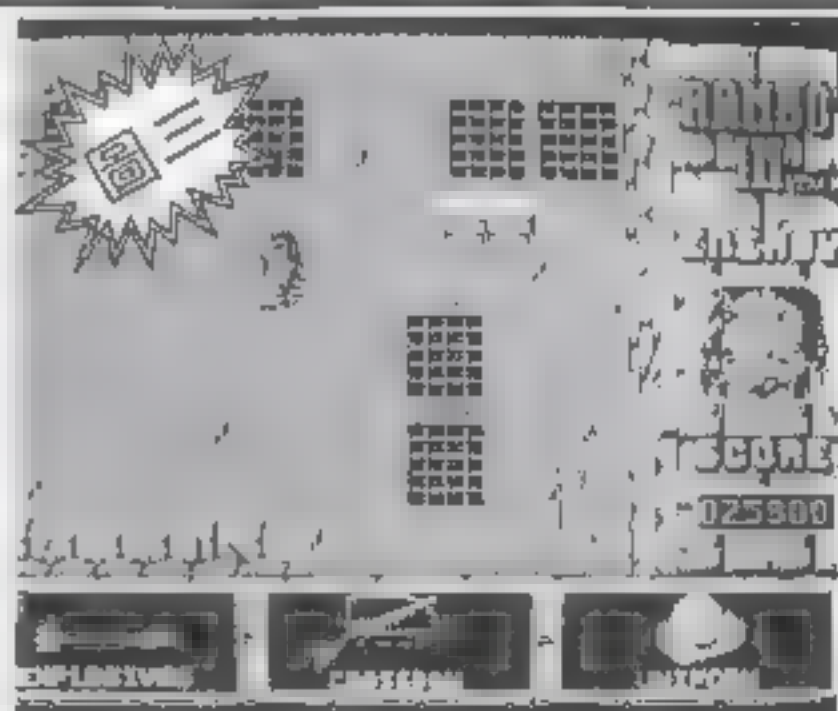
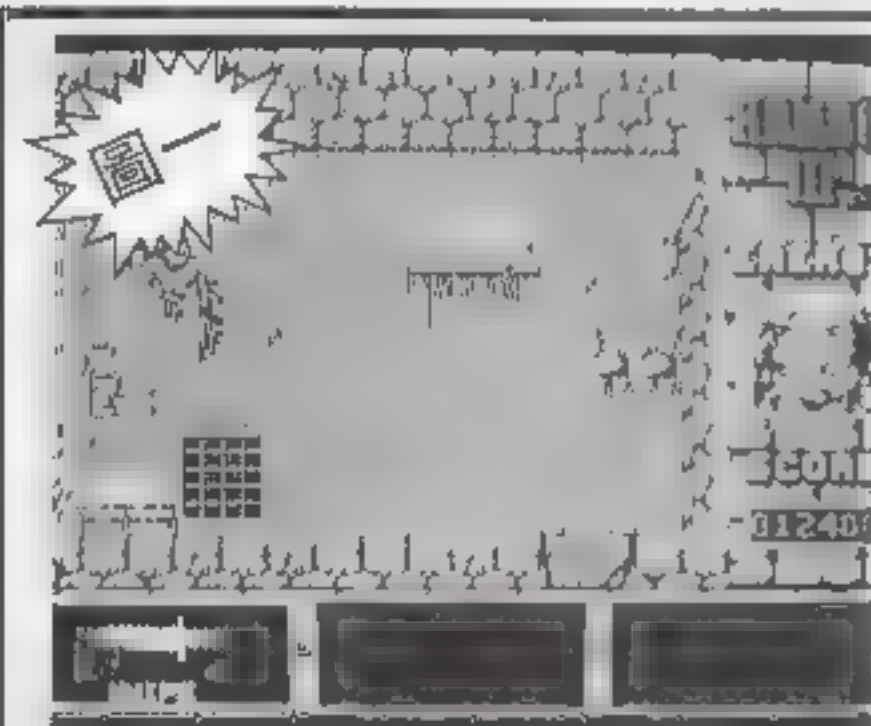
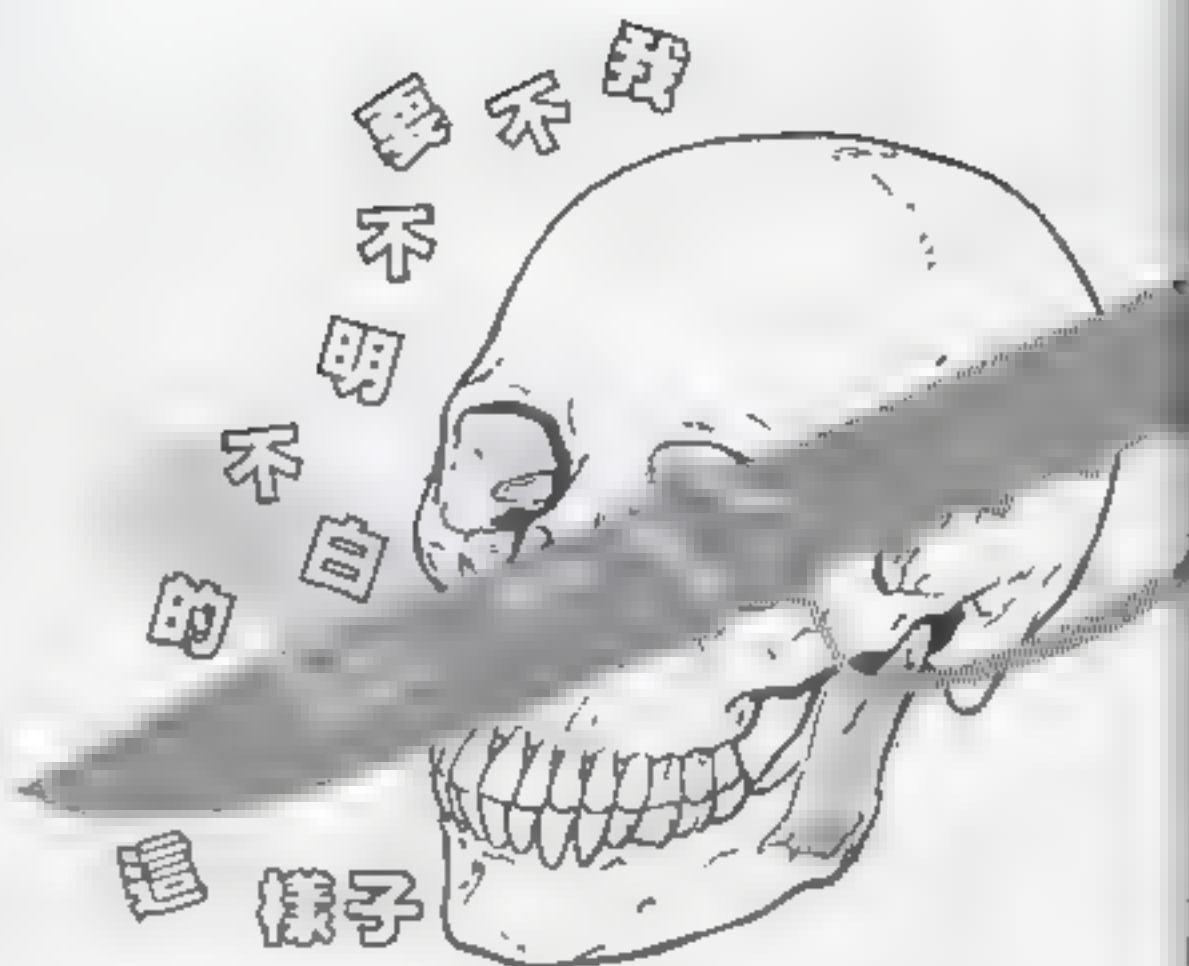
進入後，藍波走到12N，又是一個伸手不見五指的地方，於是他取出螢光雷前進。在10N發現洞眼，藍波大喜，趕緊換上，自此藍波可在敵境內來去自如，敵軍對其視若無睹。他在7L發現金特曼，卻不得其門而入，於是遍尋各地寶箱，重天不負苦心人，終於找到了五支爆破箭。他趕緊回到7K，對準門左控制器。此時箭已上弓，蓄勢待發，但是藍波說一定要等一等，因為他要更換磁片（將DISK A取出，放入DISK B）。換好後，咻！地一聲，箭已射出，趕緊取出KEY 1，拼著最後一滴血，救出金特曼。

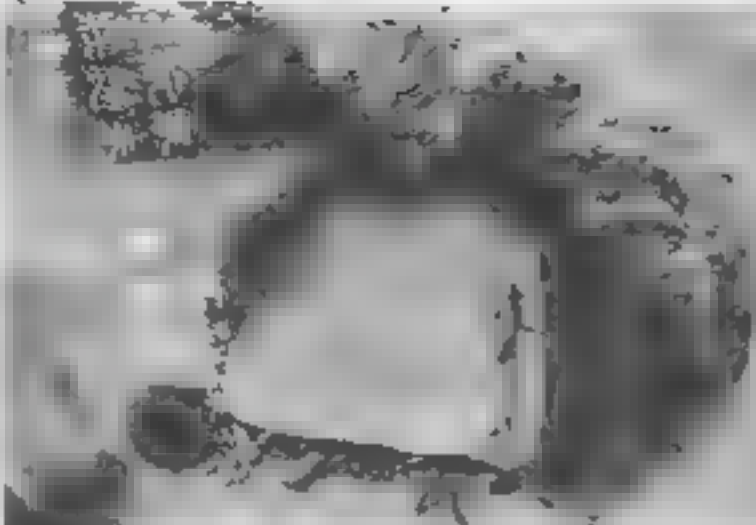
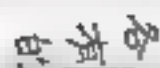
藍波的英勇表現，令記者佩服不已。但是為了減輕負擔，他不得不將一些裝備拋棄，只留下了手榴彈、爆

箭及定時炸彈等爆破性武器。

全記者截稿為止，藍波尚在敵境

內奮戰中，請隨時注意本座在阿富汗邊境為您所作的追蹤報導。





附一

新

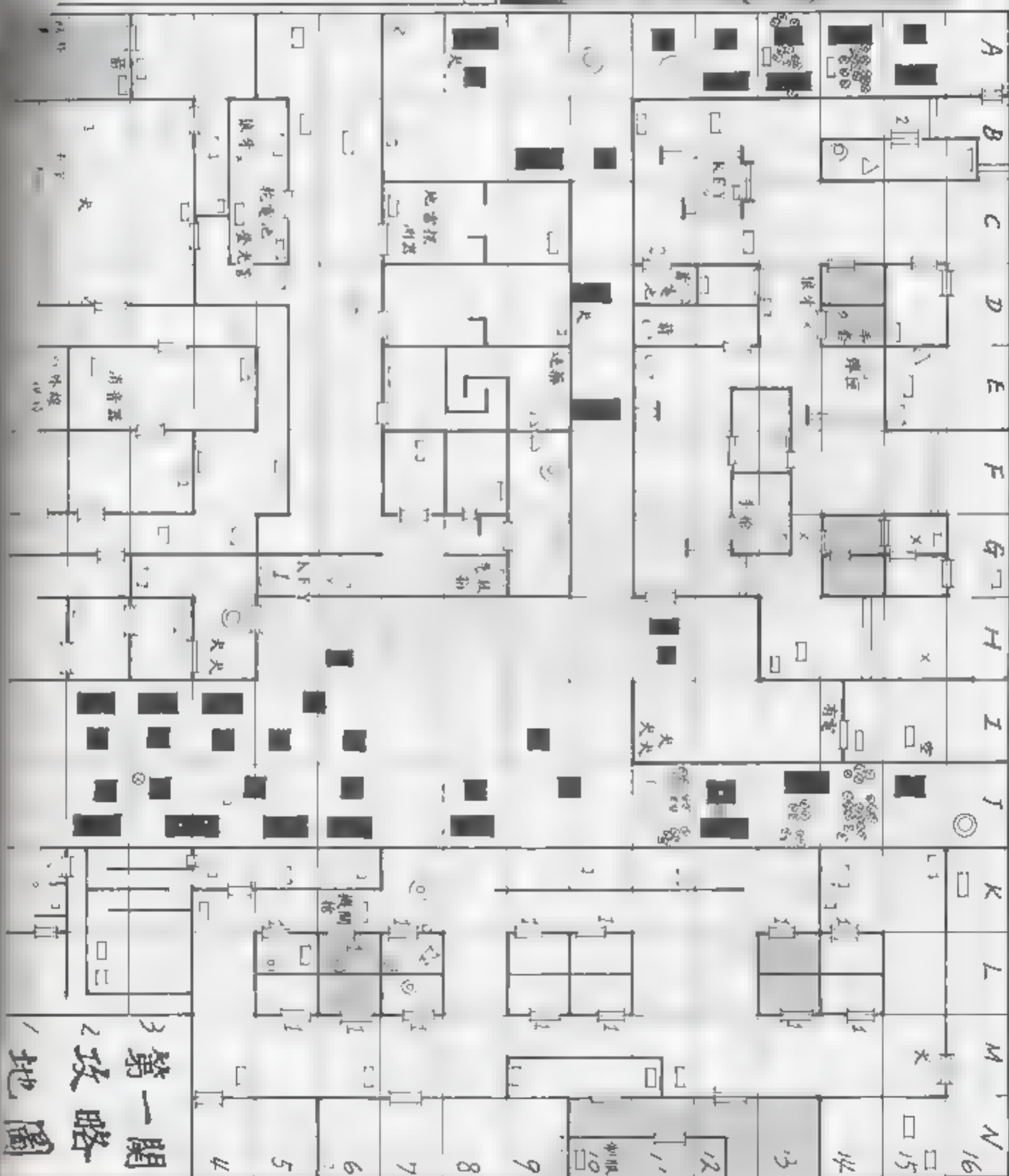
五

✱

陳啟

第

KIT

[illegible]

3 第一關
2 攻路
1 地圖



ANCIENT LAND OF



何肇琛 & Devil

五、返城堡莎拉玉殞， 解聖書勤奸計定

回城堡，我先走到右上方找莉亞，並送還她的樂器。只見她千謝萬謝，歡天喜地的拿回樂器。其後我趕去找莎拉，開門後只見一老人在裡面，莎拉卻不知去向。那老人見到

我後，便對我說莎拉已遭男巫的毒手而慘死。我趕到如她有任何不測，便把這本書交給我。正值悲憤之際我伸手出去接著那本書，而這本便是那本伊蘇古書（Book of I-Su）。

隨後我趕到後方找瑪琳。為了

不使她傷心，我隱瞞莎拉遭毒手的消息。請她為我讀出了那本古書的內容。她讀給我聽後，便叫我到山上的賊巢（Thieves' Hideout）找她的兒子，以便進入德安之塔（Dann Tower）消滅男巫。

到了賊巢，向瑪琳之子一里具拔，說明來意後，他便帶我到塔的單向入口（惟進不准出是為防止怪物跑出來），並拿走我身上攜帶的翅膀（因為在塔內使用會有危險）。我把翅膀給他後，便隻身闖入了怪物及男巫之根據地——德安之塔。

六、闖魔塔誤中機關， 拾銀劍痛宰蠟娜

進入了塔內的大廳，所遇到的敵人越來越強勁。我連忙提高戒備，在塔內展開了初步的搜索。首先用通道走到了房間一，找到藥水、定身鞭和邪惡戒指（Evil Ring）。接著走回大廳，經通道二，走到通道四之門口。一踏入房內，全身突然失去知覺，醒來時已身處獄中（Jail），身上所有銀製武器亦不翼而飛。

伊
蘇
國

重

亨

太

平

完結篇

四眼望望，見到一老人坐在旁邊，便上前攀談，得知他名叫奧他·沙卡（Ota Zaken），被關在此已有段日子了。

我只好來回走動探查地形了，突然上傳出巨響，一個人破牆而入，他說他叫奧加安（Ogien），是要救離開牢獄的，要我去找一個叫魯頓（don）的老人，以便更了解塔內情形，並請我順便將一座神像交給魯頓。我答應他後，他便給我一座神像（Precious Idol），並叫我帶沙卡一同離開。

但沙卡卻請我先離去，於是我回到大廳，開始尋找魯頓的蹤影。但回想剛才所走的路，沒有遇到任何一人，故推測可能會有暗門。經多番嘗試，終於在通道④找到了暗門（利用直視面具），進入了秘室（Secret Room）。

有一老人盤坐在房內，上前一問，果然是魯頓。我連忙把神像給他，他十分感激地送我一條藍色項鍊（Blue Necklace）作為答謝。

離開了密室走到通道④之門口，同時使用藍色項鍊和邪惡戒指，果然通過了這通道，到達通道⑤。

在這裡我遇到曾在獄中教我的奧加安（Ogien），他很慶幸我通過了通道④，並告訴我若要進入塔的另一端，便要找到金屬手杖（Rod）才能通過。

我謝了他，再在塔內搜索，終於找回了銀劍。往下走到通道⑥，在左上方的房間裡找到一扇門。心想：第一次決戰的時刻到了。

我當下緊握銀劍、手戴護甲戒指，走向那門。果然，敵人應聲出現，是蛇蝎怪也。對付這怪物頗為棘手



，因它手中有三柄回力飛刀，殺傷力甚強，一不小心便會中招，故此得打足十二分精神來應戰。（對付辦法：先誘他飛出所有飛刀，趁飛刀未回之際走前向它攻擊，不可心急，否則落算甚微。並須在飛刀未回到前離開，持之以恆，必定會勝。）

消滅了它後，我開啟了那扇門，到達了房間①。房內藏有兩個箱子，分別為鎚子（Hammer）和第四本沙卡古書（Book of Zakan）。

七、逢魔音異人相助，砍石怪金杖現形

離開了房間①，沿著路走到通道⑦，此時已換回時間戒指，故行動顯得甚快速。在這裡找到了一個箱子，

打開它一看，原來是失去了的銀盾。我馬上拿起了它，並向通道⑧走去。（如果不用時間戒指，拿取銀盾時將會遇到極大麻煩。）

到了通道⑧發現了兩條路，我決定先往上走，到達了房間②。在裡面遇到沙卡，原來他亦成功地逃離了牢獄。交談時他告訴我在塔的另一面有少女給男巫捉了去，並請我盡快去救她。

我立刻離開房間，一直奔至魔音走廊①，魔音殺傷力強，不斷耗損我的生命力，而恰好在旁邊找到了一扇門，便往內直奔，到了房間③。在這裡遇到一老人，他說魔音是由迴廊中的一根圓柱發出的，請我找到那柱子





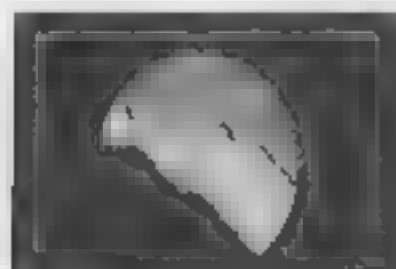
ANCIENT LAND OI

，並毀掉它。

我稍事休息，待體力回復後，便跑回原路，奔上迴廊，拿起地矛，敲打（按 \square ）每根柱子。很幸運地，打斷了那根魔音柱，再回到房間五，那老人已離去。走過魔音走廊（Sound Passage），四週一望，發覺身處在通道中，沿着左上方的路走，到達房間內。

這次仍舊用回上次的裝束，只是換了銀盾而已。走近門前一隻石頭怪立即出現。它的攻擊力強，尤以核心為甚，只須在它身旁來回攻擊，便能把它輕易地解決掉。對付它後，走進了房間七，找到了金鑰手杖和第五本伊蘇古書（Book of Malak）。

接著回到通道H，利用傳送鏡（Transfer Mirror）進行傳送，在拿取了銀甲後，便離開了通道H，往



通道內走去。傳送位置及地點請各玩家自行嘗試了。

八、搜小塔少女喜獲救，試火劍變煞慘歸陰

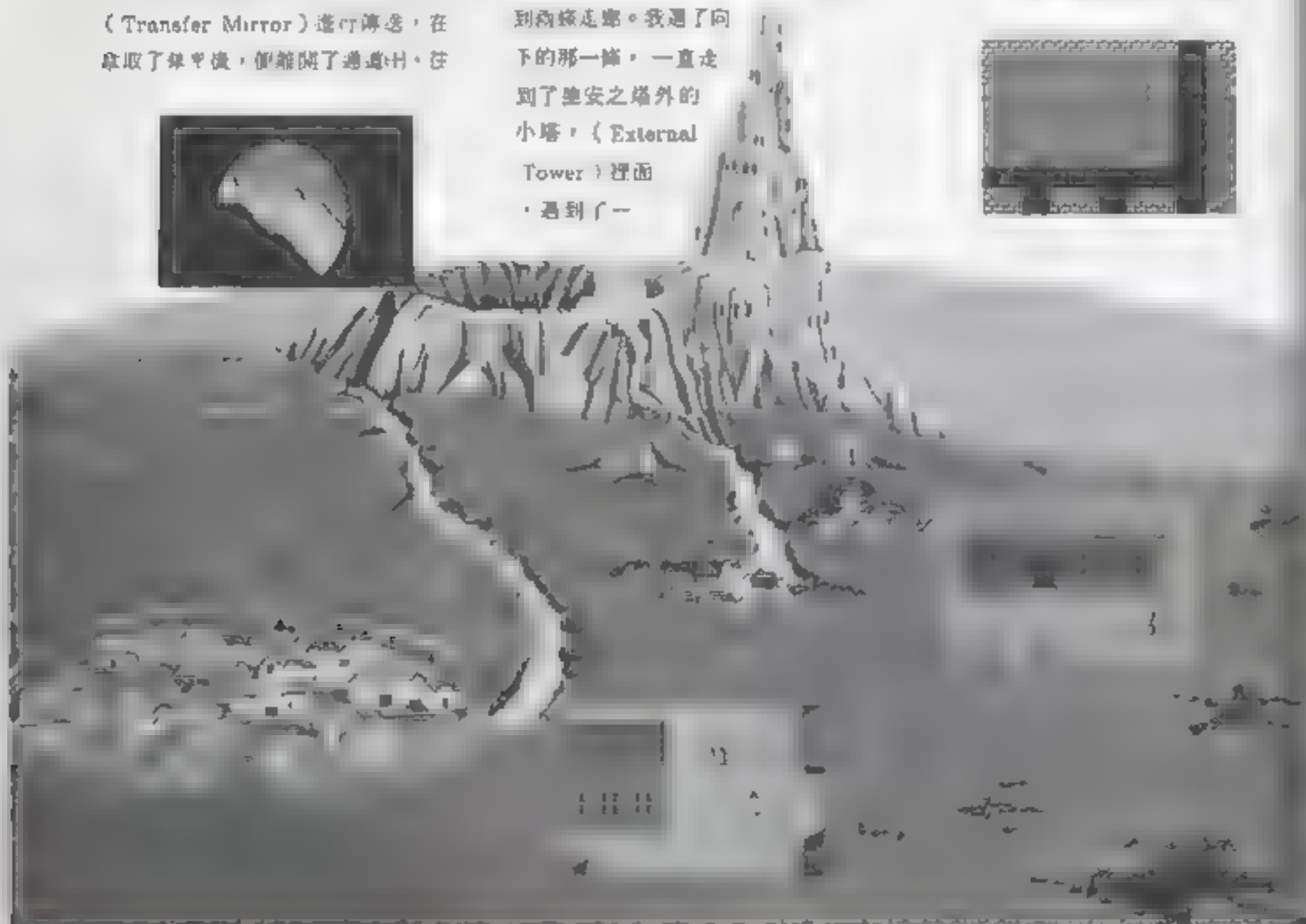
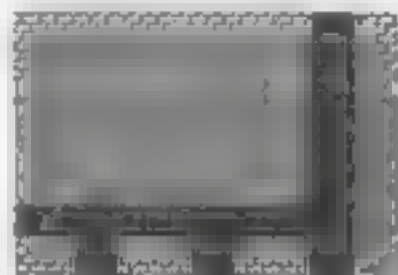
到了通道內，在右下方找到了列單子，可惜是空的。失望之餘，繼續搜索。終於給我找到了一個小房間，內有一個箱子，而箱子之內便是防護力最強的戰盾（Battle Shield）。

拿到手後，繼續前行，不久便遇到兩條走廊。我選了向下的那一條，一直走到了聖安之塔外的小塔，（External Tower）裡面，看到了一

扇無法打開之門。（順帶一提，這裡的敵人甚難對付，必定要用時間戒指加快速度來消滅它們）。

我嘗試撞、推、拉門柄，均告失敗。唯有用最後一招——那烏戒指和藍色項鍊一起使用。伸手一推，大門應手打開，在房內找到了被男巫關禁的少女，原來是莉亞。她給了我一副眼鏡（Spectacles）。有了它便可翻閱、按 \square 鍵——伊蘇古書，她要我馬上去救她，別不遲疑，因此我戴回時間戒指，離開了小塔。

回到主塔後，我選擇往上走的路。到了通道內。在那裡找到一瓶藥水，再向前走，到了通道門。在這裡又找到了兩條走廊，我選了向下的那一條，到了房間八，在房中找到我甲





(Battle Armor) (必須使用藍色頭盔和邪惡戒指，否則無法接近。)

再走回頭，走到通道內時，牆中傳出巨響，敵人從牆中橫出來攻擊。我閃避之時，走進了牆內，赫然見到兩扇房間，內有兩個守衛守著一個箱子。我消滅了它們後，打開箱子，發現了令我驚喜的大熾劍 (Flame Sword)。走出房間，找外面的敵人來「試劍」。只見鬼哭神號，人仰馬翻，心中暗嘆：「好一柄稀世神劍！」

到了通道內，又遇到了熟悉的傳送鏡。經多番嘗試後，到了一小房間，內有一面傳送鏡。我換上護甲戒指，使用鏡子，到了房間內。一進內，敵人馬上出來「歡迎」我。我亦不客氣，用手中利劍打招呼。〔攻擊方法：四個角落可躲開攻擊，待深色頭 (彩色螢幕上為黃色頭) 靠近時再攻擊。它被攻擊後會立即轉換顏色應馬上退下，待深色頭靠近再攻擊，如此定會取勝〕。

消滅它後，打開了門，只見一條長長的走廊，在盡頭有一扇受魔法保護之門。用盡一切辦法，仍是打不開。

在不知所措之際，便決定用昨晚閱讀剛得來的兩本伊蘇古書 Book of Malak 和 Book of Zakan。

九、惡男巫劍下授首，齊聖書海內昇平

在翻閱 Book of Zakan 時，發現裡面提到藍色戒指 (Blue Amulet)，有克制魔法之特性。於是急急往出走。

到房間內見步根，原來此書是他的亡父所寫的，他把藍色戒指交给了我。我立刻趕回那扇門，伸手一推，大門應聲而開。這回不知會走到那裡呢？

走進那扇門後，到了城內最重要的部份——馬利希克斯的房間。但見他站在台上，卻沒路徑走上台，故我四週尋找傳送點。終於在下方找到了有



記號的方格，進入了台階。

我換上了護甲戒指，正欲上前解決他之際，他對我說了一件令我吃驚的事——原來他是其中一個伊蘇的守護神，他令他失去記憶，藉以控制整個伊蘇。跟著我便和他展開了一場未知勝負的生死大對決…… (作戰技巧：小心四週飛來的爆彈，並儘量和男巫貼身打鬥，但須在他走開之前作九十度角的分離，先發制人，否則地上會出現一個大洞，一掉下去便九死一生了。多練習幾次，必會有成。)

四週一片寂靜。我緩緩的張開眼，四週一看，男巫已消失得無影無蹤，而地上只剩下一本書。我拾起一看，原來是第六本伊蘇古書 (Book of Mahficus)。

我打開它閱讀，它說得到此書的人可憑六本伊蘇古書來光復伊蘇國。忽然天空傳出一下聲響，一陣曙光透過雲層射入，所有妖獸紛紛消失，伊蘇國亦回復昔日的寧靜。

十、結語

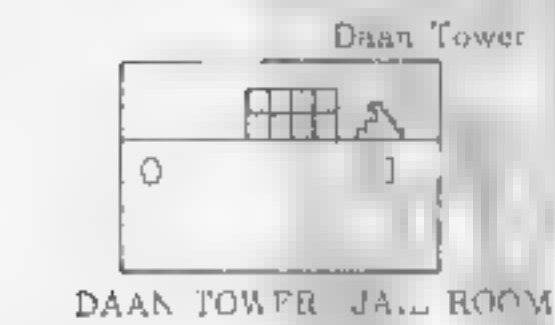
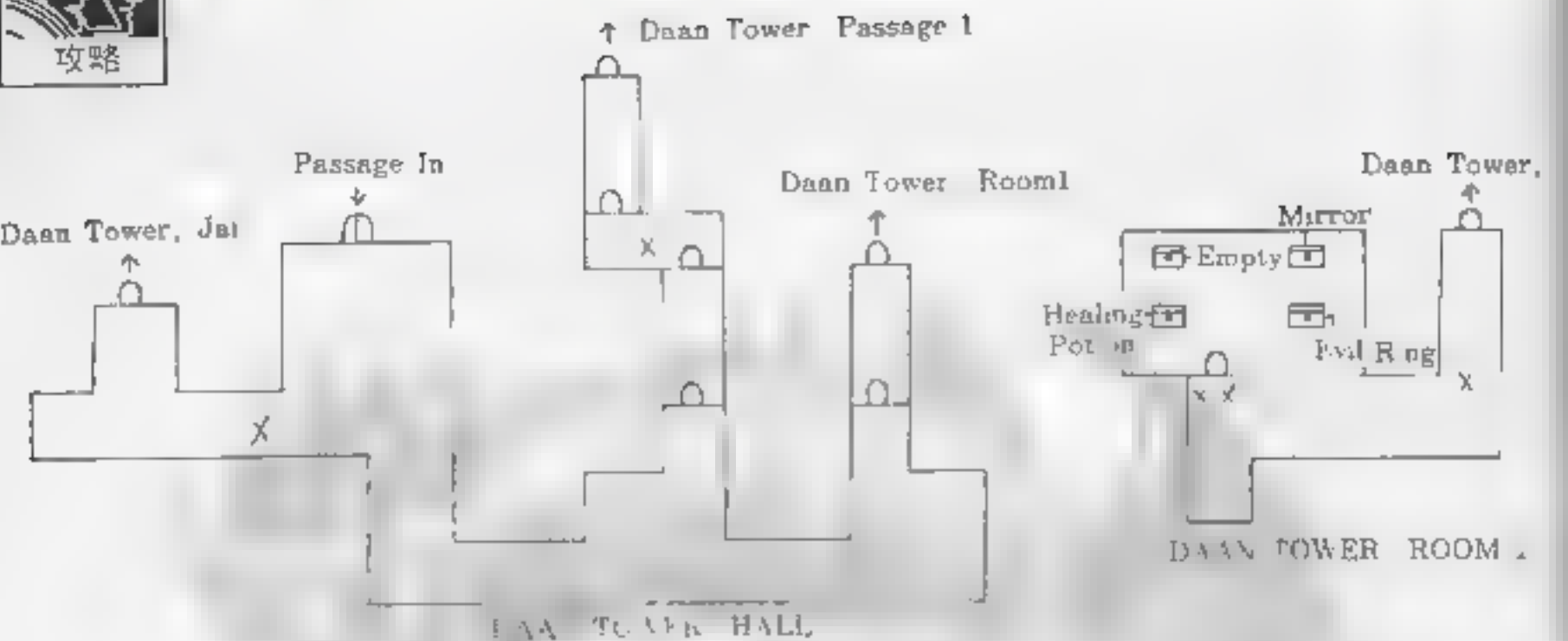
第一代故事至此已完全結束。值得一讚的是此遊戲不太煩人，容易操作，十分適合初玩角色扮演的玩家。而畫面結構亦十分完美，希望其他玩家看過小弟的拙作後能有所收穫。後會有期！










通過層層關卡
光復伊蘇王國

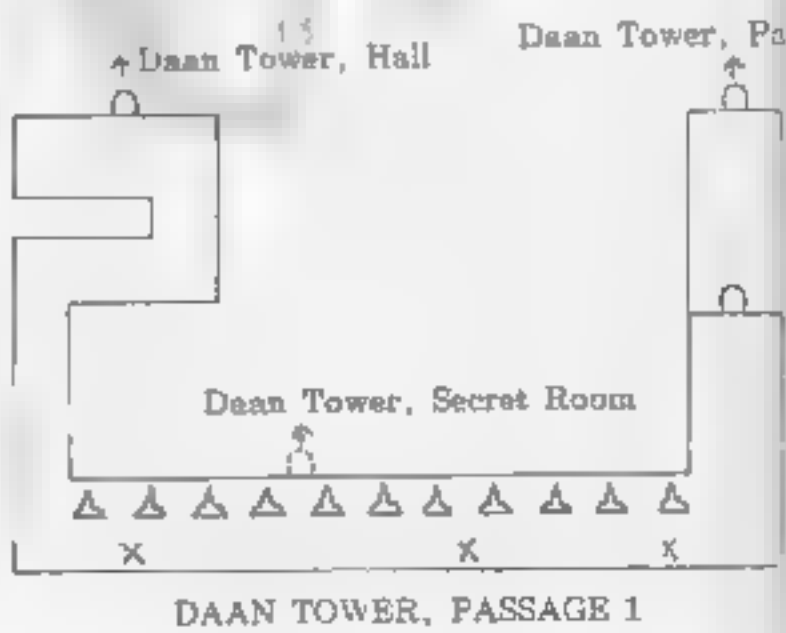
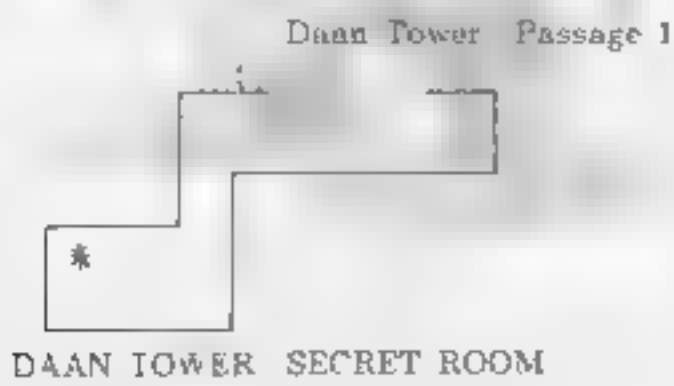
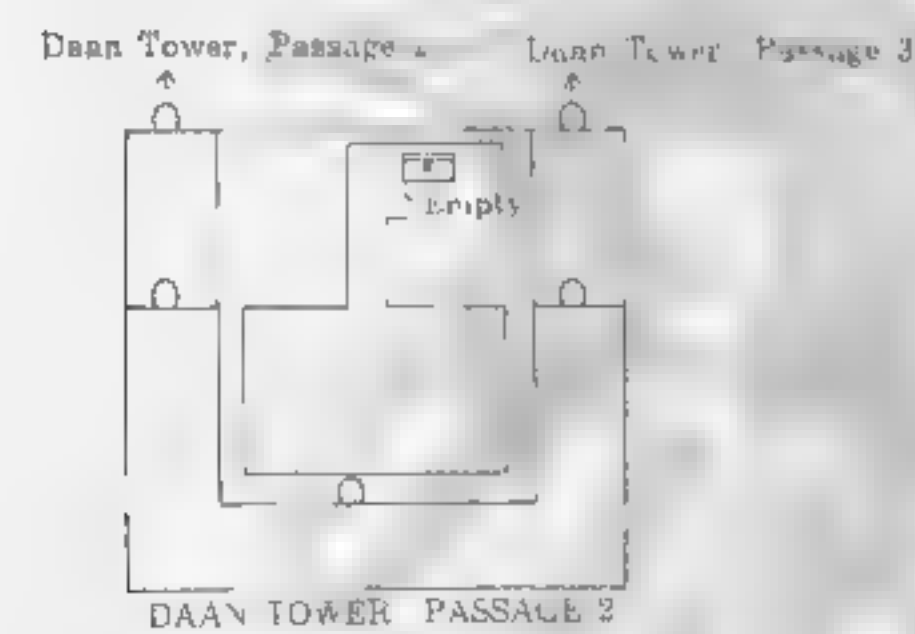
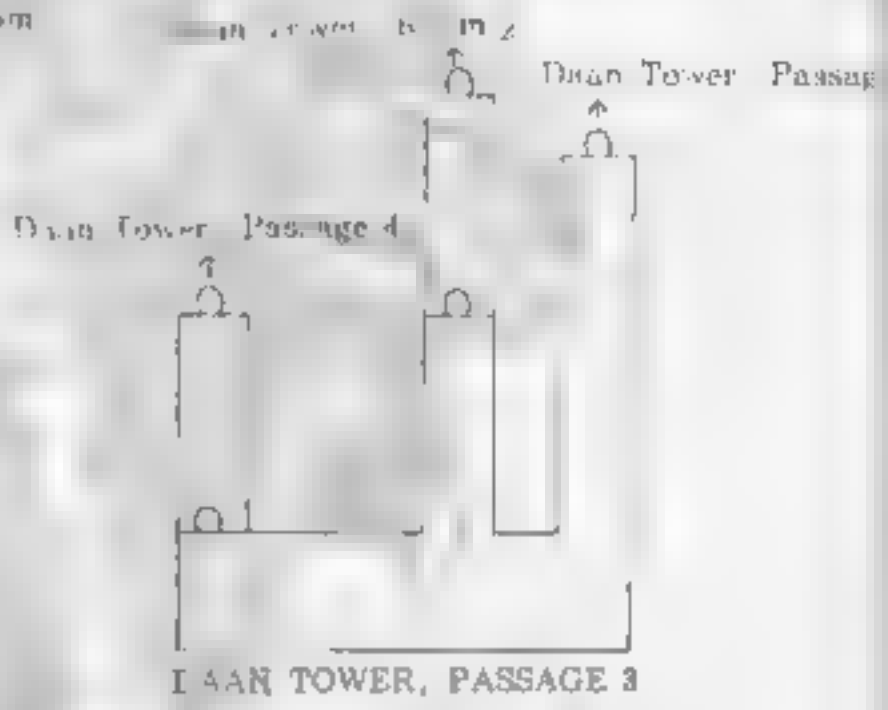
↑ Daan Tower, Ha



PASSAGE TO DAAN TOWER

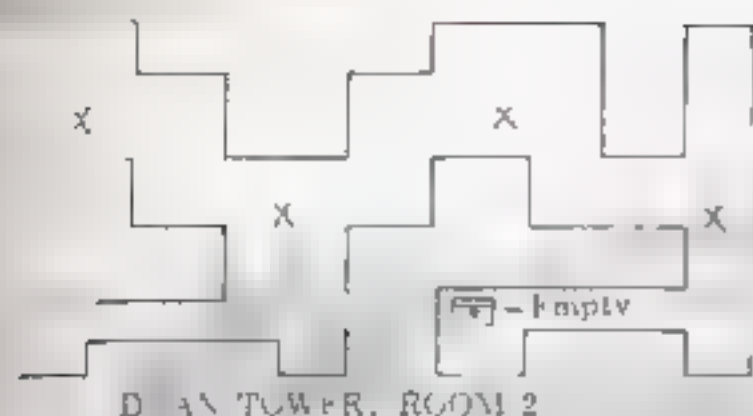


KEY FOR DAAN TOWER					
X	Enemy		Evil Being Detector	*	Aldon
	Door		Transfer Mirror	#	Old Man
	Secret Door		Old Zakan	?	Maiden
	Door		Ogion Evil Being		
	Box		Girl Cuddles of YS		



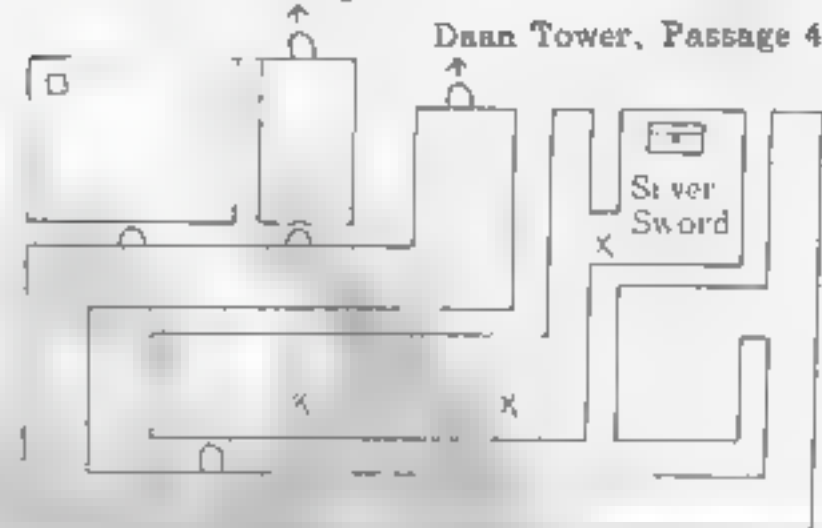


Daan Tower Passage 3



DAAN TOWER, ROOM 2

Daan Tower Passage 6



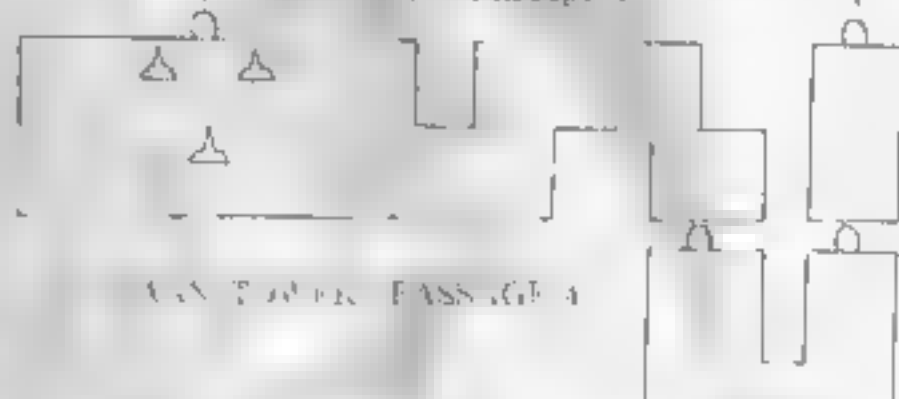
DAAN TOWER PASSAGE 5

Daan Tower Room 3
Daan Tower Passage 5
Daan Tower Passage 7



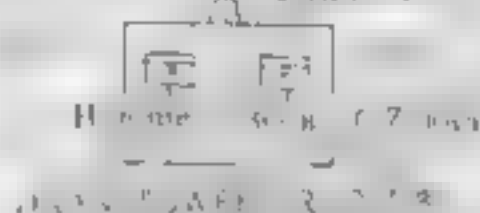
DAAN TOWER, PASSAGE 6

Daan Tower, Passage 3
Daan Tower Passage 3



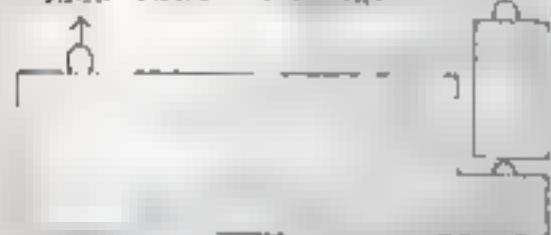
DAAN TOWER PASSAGE 4

Daan Tower Passage 6



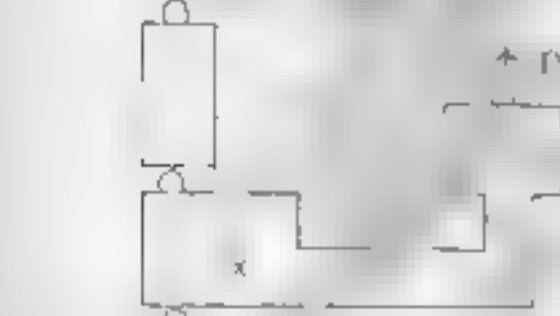
DAAN TOWER PASSAGE 6

Daan Tower Passage 7
Daan Tower Passage 9

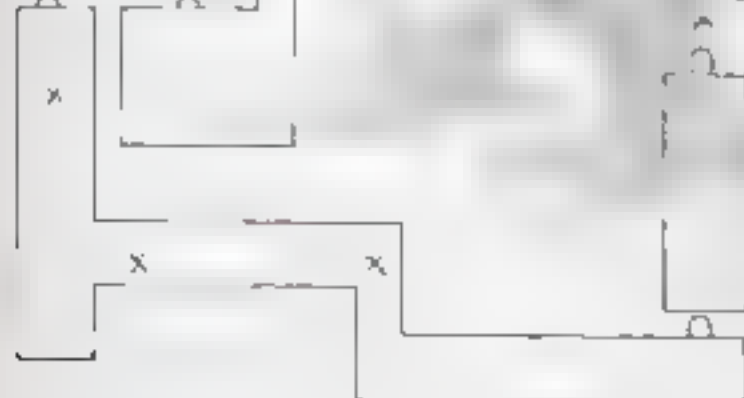


DAAN TOWER PASSAGE 7

Daan Tower Passage 8

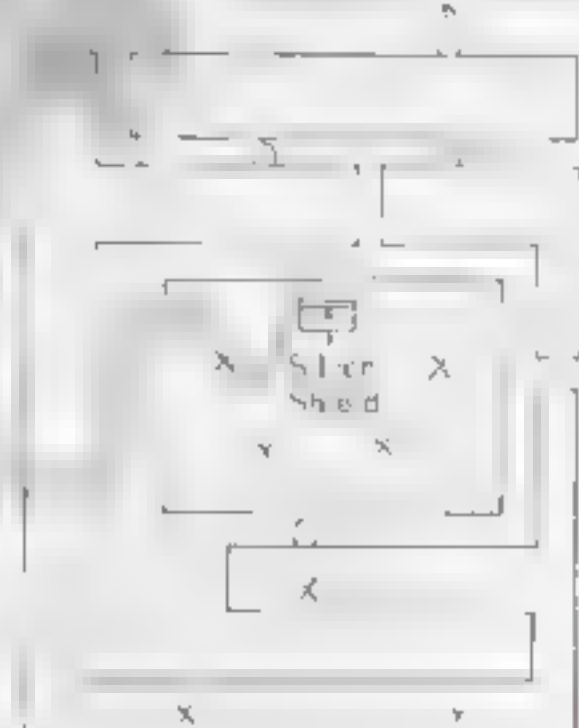


Daan Tower Sound Passage 1



DAAN TOWER, PASSAGE 9

Daan Tower Passage 6



Daan Tower Passage 8

DAAN TOWER, PASSAGE 7



Daan Tower, Passage 9



Daan Tower, Sound Passage 2

DAAN TOWER SOUND PASSAGE 1

Daan Tower Sound Passage 1



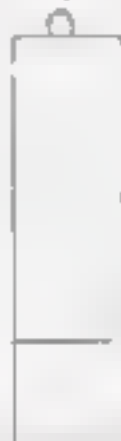
DAAN TOWER, ROOM 5

Daan Tower, Passage 10



Daan Tower, Sound Passage 2

Daan Tower, Sound Passage 3



Daan Tower, Sound Passage 1

DAAN TOWER, SOUND PASSAGE 2

Daan Tower, Passage 9



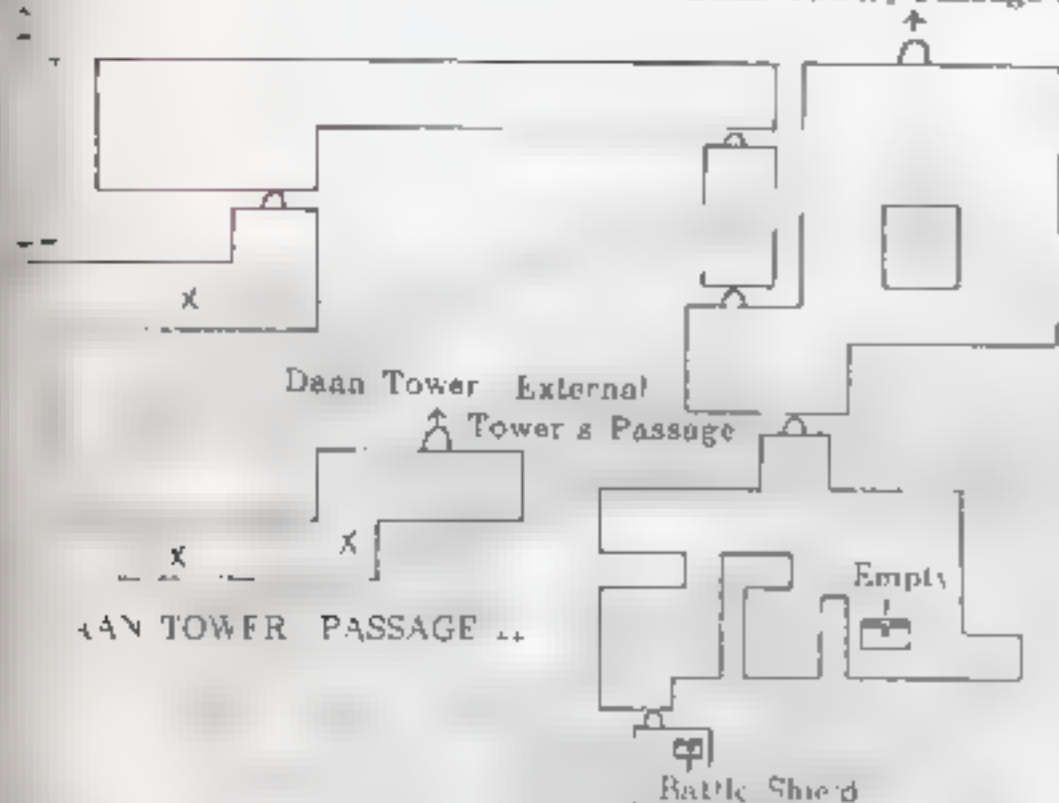
DAAN TOWER, ROOM 4





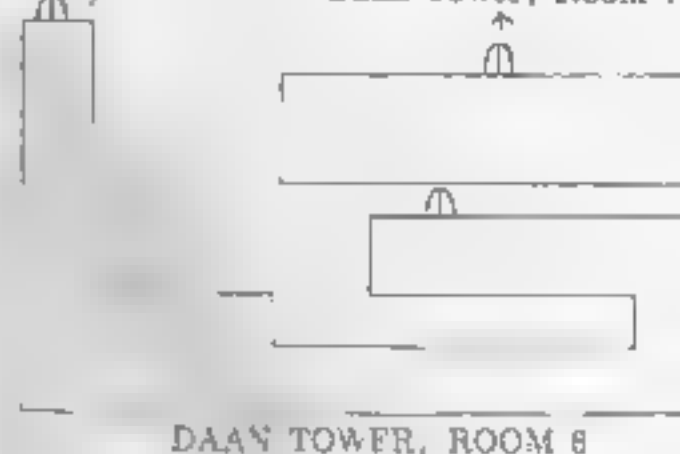
Tower, Passage 12

Daan Tower, Passage 10

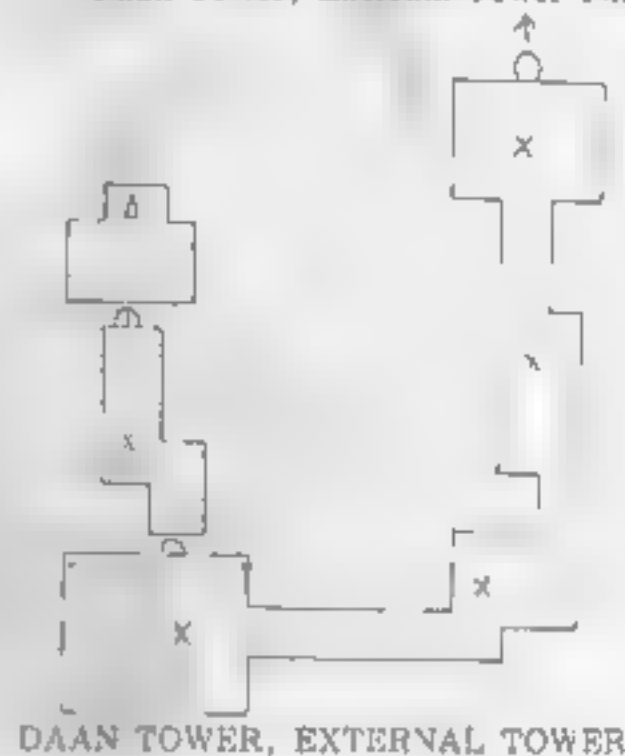


Daan Tower, Passage 10

Daan Tower, Room 7



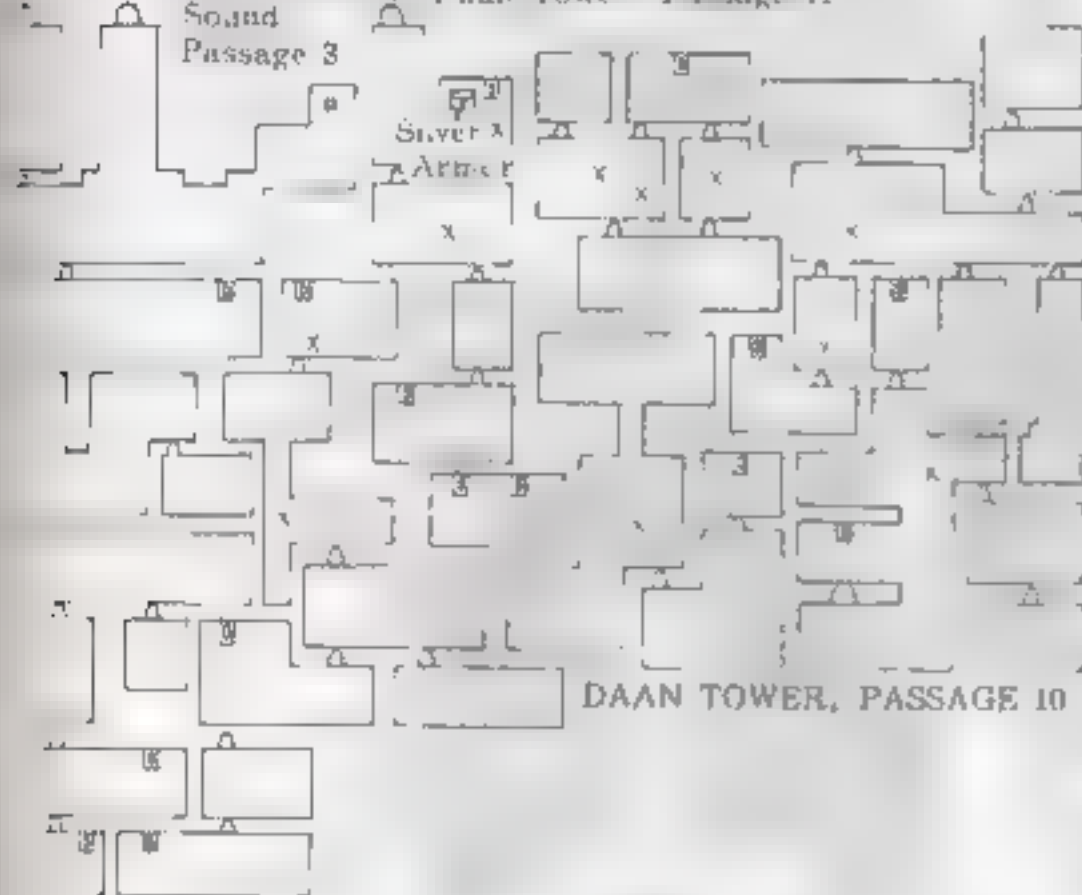
Daan Tower, External Tower Passage



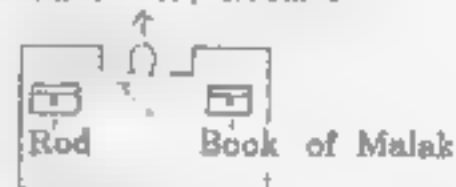
Tower Room 6

Daan Tower
Sound
Passage 3

Daan Tower Passage 11



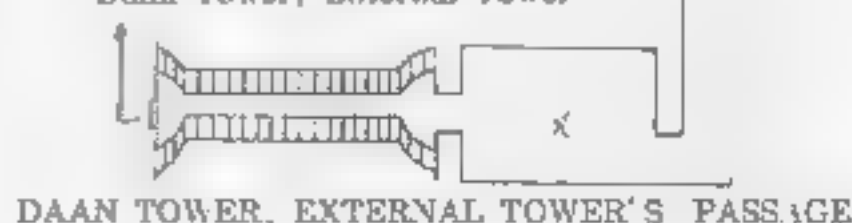
Daan Tower, Room 6



DAAN TOWER ROOM 7

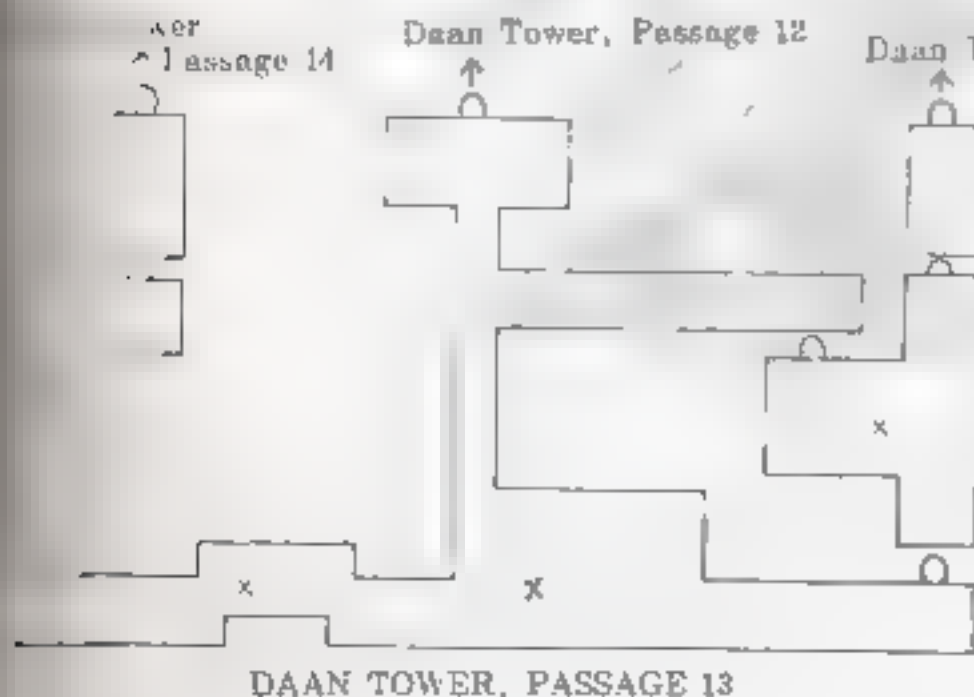
Daan Tower,
Passage 11

Daan Tower, External Tower



Daan Tower, Passage 12

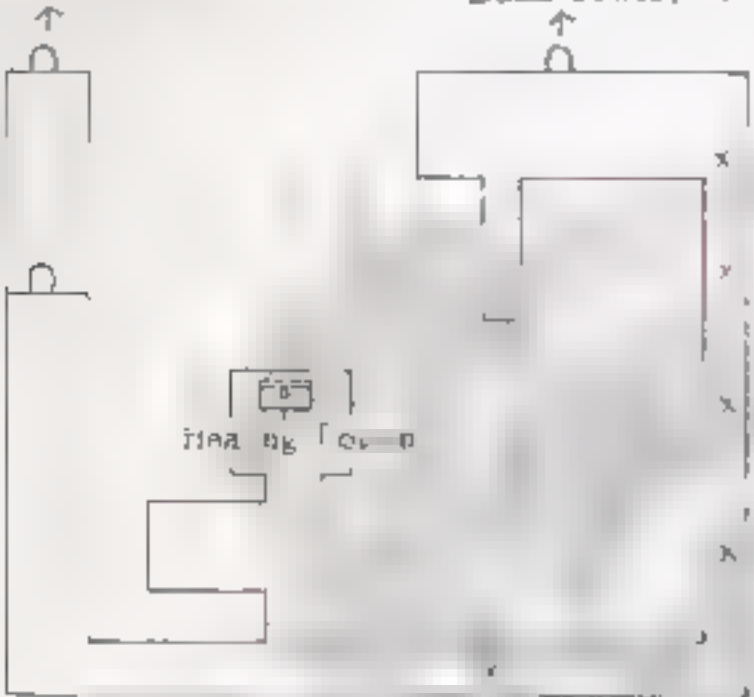
Daan Tower,
Room 8



DAAN TOWER, PASSAGE 13



Daan Tower, Passage 13



Daan Tower, Passage 11

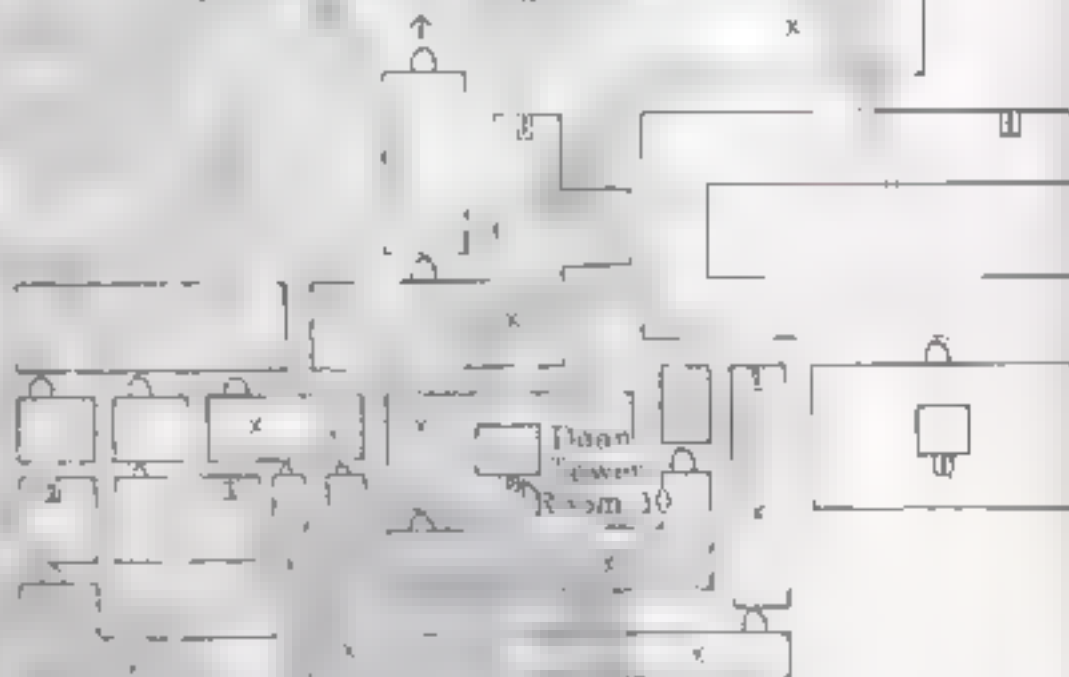


Daan Tower, Passage 13



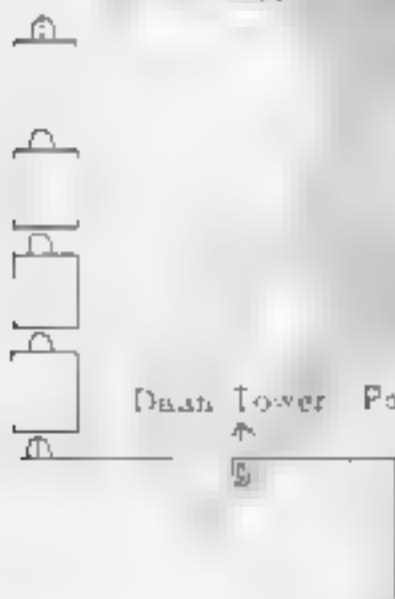
Daan Tower Passage 15

Daan Tower Passage 14



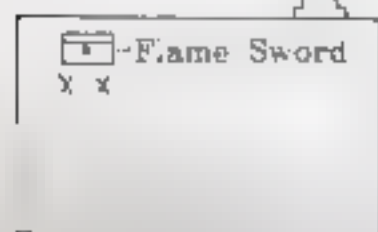
DAAN TOWER ROOM 8

Daan Tower, Room of Malificus



DAAN TOWER ROOM 16

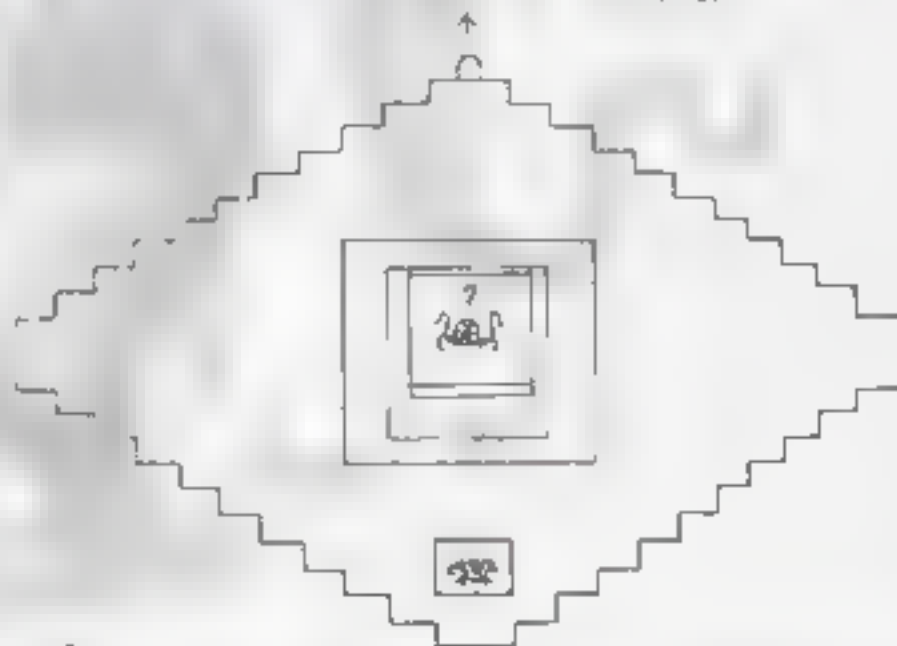
Daan Tower Passage 14



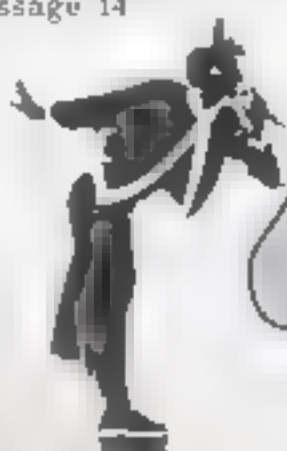
DAAN TOWER, ROOM 9

DAAN TOWER PASSAGE 15

Daan Tower Room 10



DAAN TOWER, ROOM OF MALIFICUS



敬請期待精彩的遊戲攻略

HERO'S QUEST I

英雄傳奇I

是英雄的搖籃；
成名的跳板……

攻略講義(上)

冒險者函授學校



授課人 技擊院長 Weapon Master

前言

人世史公同受，各位準英雄們，千萬別放過任何練習的機會。千萬別放過任何練習的機會。從他後得的勝利，完全歸功於所有「打、殺、燒、烤」都可以，的話，不但經驗值增加，還在「上」加你幾分哩！話說回來，「那幾個強盜」在各個的冒險，「於此而供的許多項服務」都

得另外收費；買法術要錢、大補丸要錢、成功要錢，想換好護甲也要錢、連問訊也有時也要點兒錢，因為這些都沒算在當初你繳的學費裡，不過羊毛出在羊身上，不是嗎？所以想順利結業的你，可別忘了多賺點外快，多補充點學費吧！

「練功」最怕遇上麻煩棘手之事，先別氣餒，趕緊「記住你的進度」，暫時脫身把咱們這「講義」好好研讀一遍，多試幾次，可別練得走火入魔，「創」中學，才緊，方才好學而退步也。

一、課程開始

進入小城大門，為了歡迎你到來，一數欄上出現寶貴的1分，好的開，再接再厲吧！在各個地點各種職業遇到的問題時的解決方式不同，以下為分如下：

△ 各種職業均可採用之共通方法。

[F] 戰士

[M] 魔法師

[T] 盜賊

警員

△ 跟警長打聲招呼吧！在他介完小城之後，詢問他有關強盜、Brigand）、怪獸、商賈之事。

2 旅店

△ 長相酷似貓，又不時舔自己毛茸的就是店主人。你可以問他如何三官（Ask about inn）。假如你餓了，不妨坐下來，在「美麗」的女主

人從廚房出來時，向她點些食物（Order Food）吃。

△ 別忘了在黃昏晚餐時間到這裡來。有位阿拉伯商人遭強盜洗劫一空，你可以問他強盜之事再給他點錢，好心會有好報的。

3 老婦人之家

[T] 這美眸是提供盜賊練習「技巧」和「賺錢」的地方，別忘了取悅一下屋裡的貓，撫摸牠（Pet Cat）或餵牠（Feed Cat）都可以。屋子的傢俱——桌子（Desk）、軟椅（Couch）到處找找保證有所收穫。不過可千萬別上樓，有些人喜歡養「大」寵物。

4 冒險者之家

△ 閱讀桌上的冒險者日誌（log）並記得簽名留念（Sign），把公佈欄上的冒險者故事記下來（Read Board）。你可以問這裡的主人任何問題——城主（Baron），御后女巫（Baba

Yaga），城主的兒女（Barnard and Elsa），甚至牆上的俘獸或英雄事蹟（Ask about hero）都可以。

5 市場街道

△ 到水果攤上打聽強盜的消息，順便買50個蘋果。

6 鐵匠

△ 詢問店主有關裝備（Equipment）、護甲（Armor）、食物及空瓶（Flask）等事，恭購你所需物品。

[F] 戰士的力量大於60時，可以購買最好的鏈甲保護自己。

[T] 盜賊最好買幾把匕首（Dagger）練習投擲飛刀。

7 警長的家

[T] 此處是真正考驗盜賊之處，先把進度存起來吧！進入後，拿走任何你能拿的。牆上的畫（Paint）後面也暗藏玄機，保險箱？對啦，不過要接近保險箱時，記得把花瓶（Vase）



先拿走。拿到音樂盒 (Music box) 後千萬勿開。樓上房間別進去，否則你會死得很慘。



8 小巷

△ 白天時施捨點錢給乞丐，並且問他強盜、乞討 (begging) 和夜晚 (night) 之事。

[T] 盜賊在晚上到此，得先和你的同夥打招呼 (Make Thieve's Guild)，別忘了問盜賊公會の入會密碼 (Password)。

9 酒店

[T] 只有盜賊和西邊椅上的大漢 (Crusher's) 談話，說出盜賊的密碼，他就會讓你進入盜賊公會。



10 盜賊公會

[T] 加入公會 (Join the guild)，你便能享受到許多優待。你可以在此銷贖 (Fence the stolen goods) 賣你所需要的工具箱 (Tool kits) 跟賊王賭一賭，不過他會作弊，要贏的話可以問他有關公會、匕首之事。



11 城外

△ 本身每晚靠在牆上把玩匕首，詢問他有關邪馬女巫 (Haba Yaga) 之事。給他點錢，他會告訴你進入女巫小屋的咒語 (Hut of Brown, Now sit down)。夢和他打，你打不贏的！

12 藥師小屋

△ 進屋前別忘了敲門 (Knock door)，詢問他看毒藥和魔法成分 (Potion, spell component)。以後你可以把所獲得的洞火巨人的鬍鬚 (beard) 和半人馬的爪子 (Claw) 或是空藥瓶 (Empty Flask) 賣給她。她會請你幫她找戒指。

13 戒指

戒指就在樹上的鳥巢裡 (nest)。拿到戒指後記得還給藥師。

[F] 戰士可以就地撿石頭投擲鳥巢，直到擊中為止。

[T] 盜賊 爬得爬樹 (Climb Tree) 直到成功為止 (Get the ring)。

[M] 魔法師可以施展心靈感應術 (Fetch) 或大搖鈴拿到鳥巢。

14 農場

△ 由藥師小屋處向西走，遇見半人馬時，向他詢問強盜和強盜頭子 (leader) 之事。



15 城堡

△ 請守門者卡爾打開城門 (Open the gate)。卡爾知道很多事，你可以問他有關城主的兒女、詛咒 (Curse)、墓地 (Graveyard)、報酬 (reward) 等事。

[F] 戰士可以請教兵士大師有關戰鬥 (Fight) 之事，並每天來此找他練習，直到打敗兵士大師為止。



△ 西側的守衛室沒什麼用處，不用在此多費心思。

△ 到東側馬房接受打掃的工作，雖然賺不到什麼錢，對身體卻很有益處，此處並可提供睡眠場所。

△ 除非先找到城主的兒子 (Baronet)，否則無法進入大廳。以後若找到城主，可以到此問城主有關強盜、城主兒女 (Elsa) 和 Yonck 之事。

16 草原和平之地

△ 從樹上摘些果子吃，可以解饑，摘些花給藥師做解咒藥劑用。此處是過夜恢復體力之最佳場所。

[M] 魔法師閱讀大石上的文字，施放咒術可取得大石下的魔法新卷軸 (Scroll)。

17 雷林

△ 由藥師小屋向右走到雷林，此處巨人會出現。詢問他交易 (Bargain) 後，將50個瑞果拿給他，便可以獲得寶石 (Gem)。

18 森林

△ 出小城後往南走，你會發現一隻被陷阱夾住的狐狸，釋放她 (Free Fox)，她會指點你如何獲得仙子塵 (Fairy dust)。

19 樹仙

△ 雙鹿是樹仙的寵物，不可傷害牠，牠會帶你去見樹仙 (Dyrad)。順著牠的吩咐，你必須去取得些花種子 (seed)，交給她後，她會送你神奇綠寶 (Arcon)。把綠寶拿給藥師以便配製解咒藥劑 (Dispel Potion)。

20 小丘啞啞花

[F] 戰士可以撿石頭把種子砸下來。



御鐵鷹

行內長空

轟炸機戰鬥機

NE

一、前言

玩 一場假遊戲一直是 RPG 以外我的大樂趣，心中那股對 Top Gun 的狂熱促使我不斷的去尋找「補功」的對象，從全天候戰鬥機 (Jet)，無敵飛船 (Gunship)，掃蕩雄鷹 (Falcon)，F-19、F-15 II，以至於最近的戰鬥轟炸機 (Fighter Bomber)，我出動不下數百次，打下了幾千架的米格，「黑」到的點數可以步滿一件上衣，可是每次打開那部有 VGA 顯示系統的 286 AT 時，我總會發現，我的最愛還是噴射戰鬥機。

我想我應該是最初幾個玩噴射戰鬥機的人之一吧！那時我們拿到的版本還是最早的純 EGA 版，它又要求非 286 AT 不能玩 (XT 太慢)，因此我只能在公司玩。猶記那時能通過四次降落考驗的只有史中正先生和我，我的技術還是得自他傳授的 (他大概是第一個正式進入任務的玩家，我真的很佩服他，幸好在空戰技巧上我還不輸他)，可惜在我開始飛時，公司

把磁片寄回更換新版的噴射戰鬥機使我沒辦法玩下去。不過那時我對噴射戰鬥機就已相當的熟悉了，因此推測它為當時最佳的飛行模擬遊戲，這次放假回去看看戰鬥轟炸機後，我發現它仍然是第一。

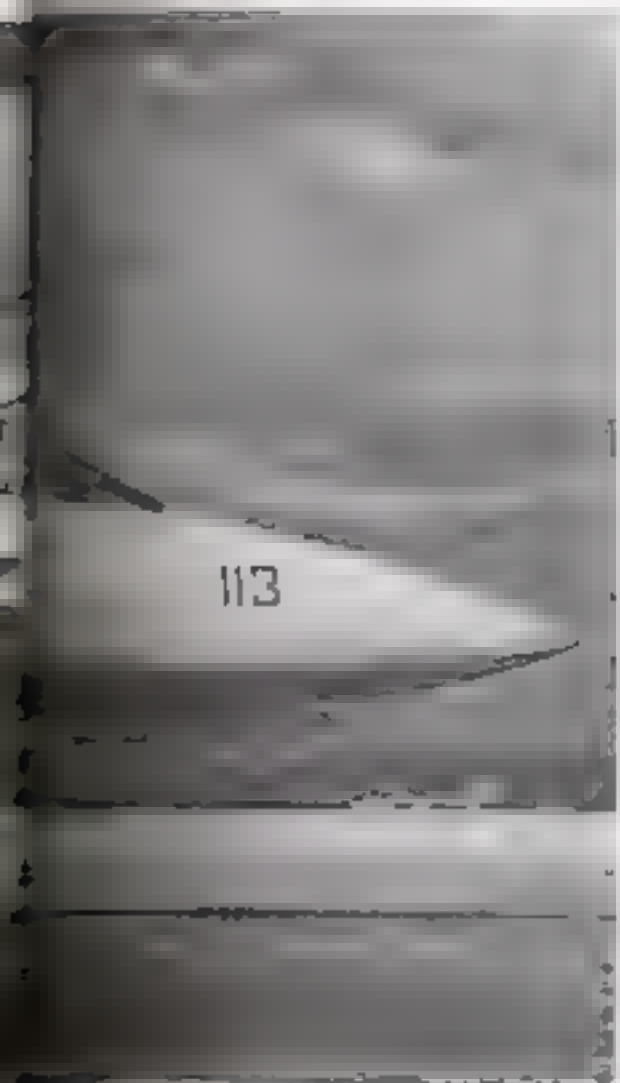
究竟噴射戰鬥機好在哪儿呢？

首先，是它的 3D 效果，機外各種角度的觀點那是不用提了，起飛前由遠而近的效果更是令人欣賞。有人可能會嫌它的地面景觀太過單調，比不上 F-19 和 F-15 II。且慢！請您選擇「自由飛行」(Free Flight) 項目，到舊金山等地去觀賞風景，當各位在使用機外觀點的各種角度去觀看時，對它鬼斧神工的 3D 技術，必定也會致上最高的敬禮！

其次是它的空戰真實度。噴射戰鬥機中雖然也有不少的地面轟炸任務，但真正的重頭戲還是與米格機的空戰。噴射戰鬥機中的米格 29 是我玩飛行模擬遊戲以來遇過最真實的對手，它們善於利用高度差和視界來進行纏鬥，反制技巧也不差，當你擊落

了一架艱難的米格機後，相信你一定也會感受到前所未有的成就感，不像掃蕩雄鷹中非常白痴卻擁有幽浮性能 (速度比你快，轉彎半徑居然還比你小) 的中校、上校級米格 2.1 和 F-10 和 F-15 II 中的那些低能機 (我會用火神炮一口氣搞下十八架)，不是太強就是太笨。噴射戰鬥機的 AI (人工智慧) 也是模擬得相當逼真的，當你遇見一架編隊的敵機後，觀察它們各自的反應，你就會知道我所言不虛了。

此外，真實度極高的降落過程與武器系統、具故事性的任務內容，都是噴射戰鬥機的過人之處。那麼，噴射戰鬥機的缺點有那些呢？首先，和其他的遊戲相較之下，它的儀表顯得較為簡陋而單調，遊戲架構也太單純，簡報全是文字，沒有 F-15 II 和 F-19 的那種多功戰情顯示幕。最後也是最重要的一點，就是噴射戰鬥機中沒有輔助降落系統 (ILS)，雖然這在新的版本中已有添加，但仍嫌太過簡陋，猶記在玩舊版的噴射戰鬥機時，每每



113

和基地，總盼望能有一套像模像樣的 ILS，如果真沒有大概是唯一的缺點了。

「學多，都快變成評論家了。」我這個「百戰天鷹」的「這麼久的噴射戰鬥機，在……我個人的飛行心得，希望……從其中有所收穫」而同為老們也能切磋琢磨一番。互有



二、降落

菜鸟們初至這塊為最大的困擾，就是「上得去，下不來」。雖然有些老手提供的方法可以快速通過資格考試，但是往後的任務你非得憑自己的本事降落不可，所以在這個階段非得練好降落技術不可，尤其是母艦上的降落，那是沒有半分倖幸的。

我最常用的降落法是逆地降落法，這個降落法是美國海軍的標準降落法，當然也適用於地面基地。相信大家都注意到噴射戰鬥機中的母艦跑道永遠朝北，所以你一定得飛到南方再轉往北進場。降落共分三個階段：

①接近：將速度範圍調到32哩，再往黃色光點飛去即可。如果機場距離你32哩以上，就朝著定向導航線（HUD 方向指示上的八記號）飛，或是按 [M] 鍵看地圖確定位置再決定方向。如果你急著降落，可以開後燃器衝回去，到距機場8哩進場階段便告結束。

②預備進場：到達機場附近8哩處，立刻將推力降到50%，機首對著機場，開始調整。如果你將要在母艦上降落，就得觀察母艦的航向（可利用 [X] 和 [Z] 兩鍵來放大觀察，有尾浪的就是尾部），如果艦尾正對著你，就直接進行進場。若航向向左或向右，便開始進行迂迴。

首先，用 [Z] 和 [X] 兩鍵來轉向，依母艦的航向來調整。若母艦向右航行，就向左稍轉，使母艦位於擋風玻璃（即駕駛座往正前方看的視野）的右方邊緣，若母艦向左航行，則正好相反，向右稍轉使母艦位於左方邊緣。

接下來，保持50%推力，700~500呎的高度飛行。每當母艦要逃出螢幕處時，就向母艦的方向稍轉，將它保持在螢幕邊緣。如此慢慢調整，待母艦的艦尾快要轉正（母艦首、艦尾之間的直線與你的航線平行）時，

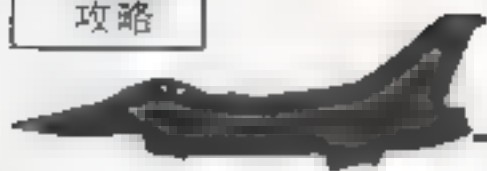
立即轉向母艦，使母艦位於中央附近。假如此時距離仍夠，而母艦未完全轉正，仍可用 [Z] 和 [X] 來做部份調整，母艦艦首偏右則向左稍轉，十餘秒後再轉回來看對正了沒有，若未對正則再來一次，直到對正為止，母艦艦首偏左時則正好完全相反，轉向右進行調整，這些過程說複雜其實不複雜，你只要實地去進行一次就可以完全明瞭了，熟練之後，要對準跑道或母艦就不是什麼難事了。

由於母艦跑道極短，輪剎車（Wheel Break）又不能用，所以非不得已不要嘗試迫降，出事的機率絕對會令你卻步的。所以，在對準的過程中要注意的是，不要先是忙著調整而忘了高度以至於下水洗澡去了，而若距離已經很近（母艦影像變得很大）但是艦尾偏斜的角度仍然很大，那我勸你乾脆加大推力飛開一段距離再重來一次，因為你得調整也趕不及了，與其迫降撞毀或是調正時正好從母艦上空飛過，還不如多練習一次。

要對準機場跑道的方向，你必須保持在700呎的高度，待對正跑道後再急速下降，保持在300~150呎左右，便可預備進場了。

③進場：母艦上的進場是最需要技術、運氣和冷靜的了，稍有疏忽便可能使你的努力化為烏有，相較之下，要在機場降落便容易多了，你只需要讓戰機滑翔，在機輪觸地的一刹那按下 [B] 鍵和 [↑] 鍵使戰機停下來就可以了。

在你對正母艦之後，按 [G] 和 [A] 鍵放下起落架及尾鉤，高度調到400呎，把機體儘可能調到水平（以每秒10呎左右的速度下降），一面繼續用 [Z] 和 [X] 鍵對準。當艦尾與 HUD 同寬時，高度應該是250呎左右，此時用 [↑] 和 [↓] 鍵將艦尾保持在 HUD 基部上下，飛行甲板最前端約在 HUD 中部，如此繼續下去，在著艦機要掠



過之際，猛然將機首下壓並將推力降到40%，若聽到「吱」一聲且戰機逐漸停下，那就成功了。反之，若戰機繼續前滑，立刻按**[D]**鍵將推力加到100%並拉起機首重來一次，否則你就要變成落湯雞了。

進場能否成功，全看兩個因素：進場的角度及高度。通常我建議的進場角度是機首微低，也就是你可以看到整個飛行甲板，而在接觸飛行甲板的一瞬間再加以調整（如圖一），如果要水平接近，在快要抵達母艦時再拉起機首，然後再壓下機首降落，當然也是可以成功（如圖二），但是你會沒有多餘的時間去調整。至於高度，那就全憑感覺了，反正「就是在那個地方」，我也說不上來，你只要多成功降落幾次就可以體會到了。我只能說，不要去看高度計，而去瞄母艦的飛行甲板，如果飛行甲板的仰角讓你覺得「可以降落」，那你只需用**[↑]****[↓]**鍵來緊急調整一下高度以免錯過時機就可以了。最後的那一下壓下機首最是重要，如果戰機只距甲板、四十呎，就可以安全降落，若戰機還在甲板上空五十呎以上，那你可能只會聽到「碰」一聲。噯，阿門。

在跑道上降落就很簡單了，你只需將高度降到150呎左右，保持機身水平推力降到40%，適時使用全反動車和輪阻車就可以了。噯，別忘了用**[Z]**和**[X]**來調整一下，滑出了跑

道外的話，一樣是「碰」一聲的！

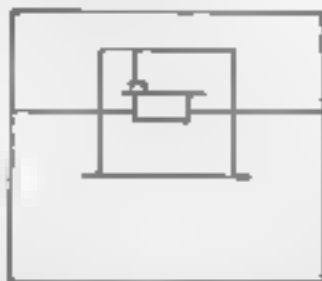
這避障落水的精義就都在這裡了，參考一下附圖，你就可以完全了解它的原理了。你會發現在距母艦更大的距離時就開始進行迂迴，可以有更多的時間來從事調整的工作，所以生手們也可以在B哩以上的距離，以90%以下的推力來進行迂迴，多多練習幾次，你一定能領會到的。加油！

三、纏鬥

纏鬥實際上可以用一句話來形容



圖一 機首微低進場



圖二 水平飛行進場

，那就是「逮住敵機，把它保持在瞄準眼中，發射飛彈」。先進中程空對空飛彈（AMRAAM）是進行空戰的最佳利器，AIM-9由於射程較短，你必需與敵機保持較短的距離，相對的敵機也較易甩脫你的追蹤，至於風扇飛彈，除非情勢極端緊迫，否則勸你不要用，因為一用風扇飛彈，那有所謂的「空戰」可言？

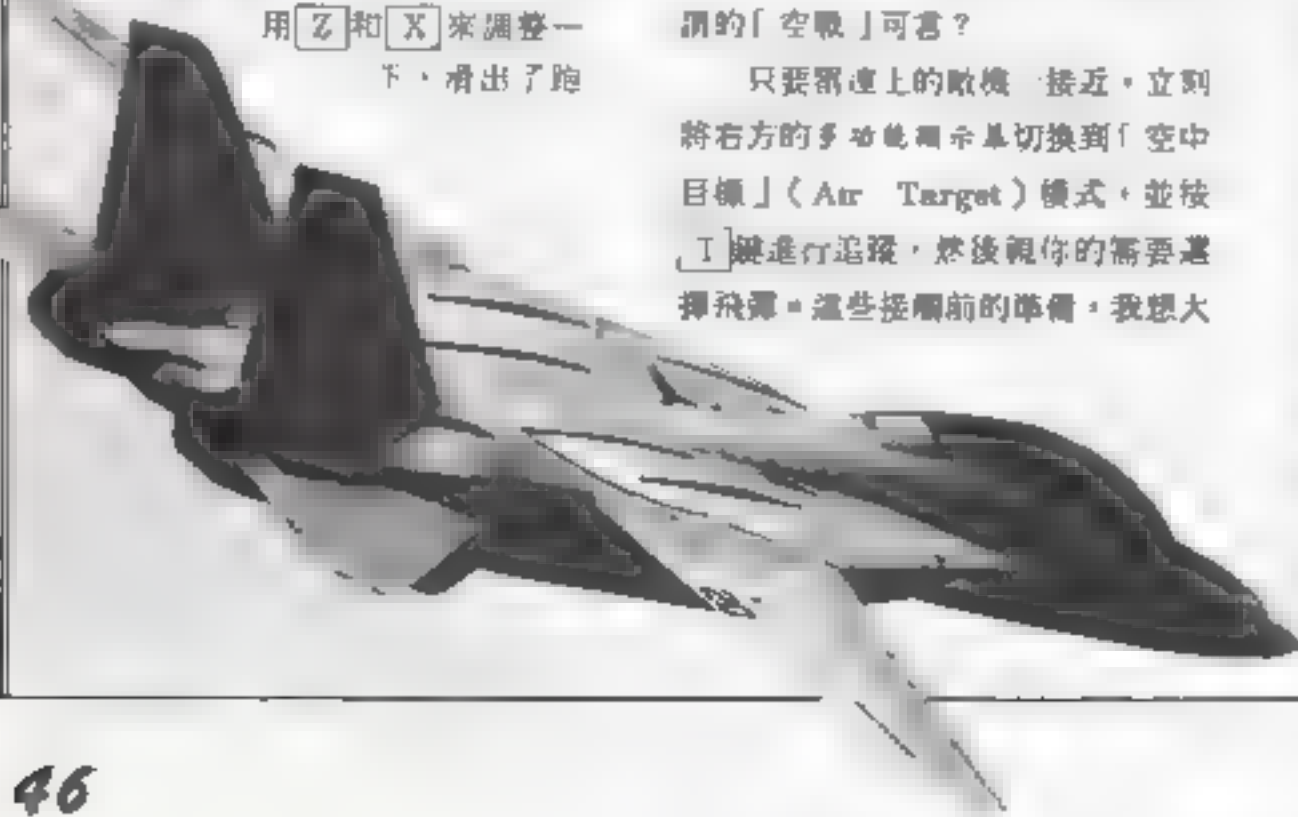
只要雷達上的敵機一接近，立刻將右方的多功能顯示屏切換到「空中目標」（Air Target）模式，並按**[I]**鍵進行追蹤，然後視你的需要選擇飛彈。這些接觸前的準備，我想大

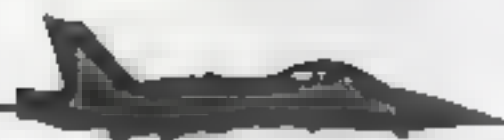
家都知道了，不再多言。

當敵機進入8哩和2哩範圍內時，適時調整雷達範圍，以保持對敵機位置的追蹤，此時最需要注意的就是顯示幕上的敵機高度（ALT），如果你的高度和敵機相差太多，必須立刻調整，以免雙方接近時你鎖不到敵機，那就大失先機了。

我曾經說過米格29最擅於製造高度差來甩掉你，所以在失去目標時務必看清楚敵機的高度再做急迴轉，以

免撲了個空。發射飛彈的時機也很重要，切記飛彈射出後要過大約2~3秒才會開始追蹤，所以當一架敵機快逃出你的視界時千萬別發射飛彈，即使你已經鎖死了那架敵機也一樣，因為只有在飛彈的尋標器開始追蹤而你的雷達仍然保持在鎖定狀態時，飛彈才能有效的找到目標，換句話說，就是在飛彈開始導向時不能讓敵機離開HUD就是了。所以在按下發射鈕之前先估計一下在2~3秒內敵機會不會做出什麼很大的動作將你甩掉，像敵機在俯衝時最好不要猛追，因為它在俯衝中已獲得了足夠的動能，只要一個急迴轉，速度比你還快的敵機一定可以甩掉你；而敵機在爬昇時則是最佳射擊時機，因為它的速度減低，無論做什麼動作，都不會非常迅速。這和個人的追蹤能力及飛行經驗有關，多打幾架下來你就可以了解了。





以上是使用 AMRAAM 的場合，果是使用 AIM-9，就不必顧慮太多，只要距離夠近就行了。不過越近越易被甩掉，加上 AIM-9 的反制掉，你必須保持極大的耐性，在對方儘可能在敵機的噴氣對你時才發射 AIM-9，被甩的機會就比較不大。

俯衝加速迴轉是個保命的好方法，不過小心別鑽到地下去了。

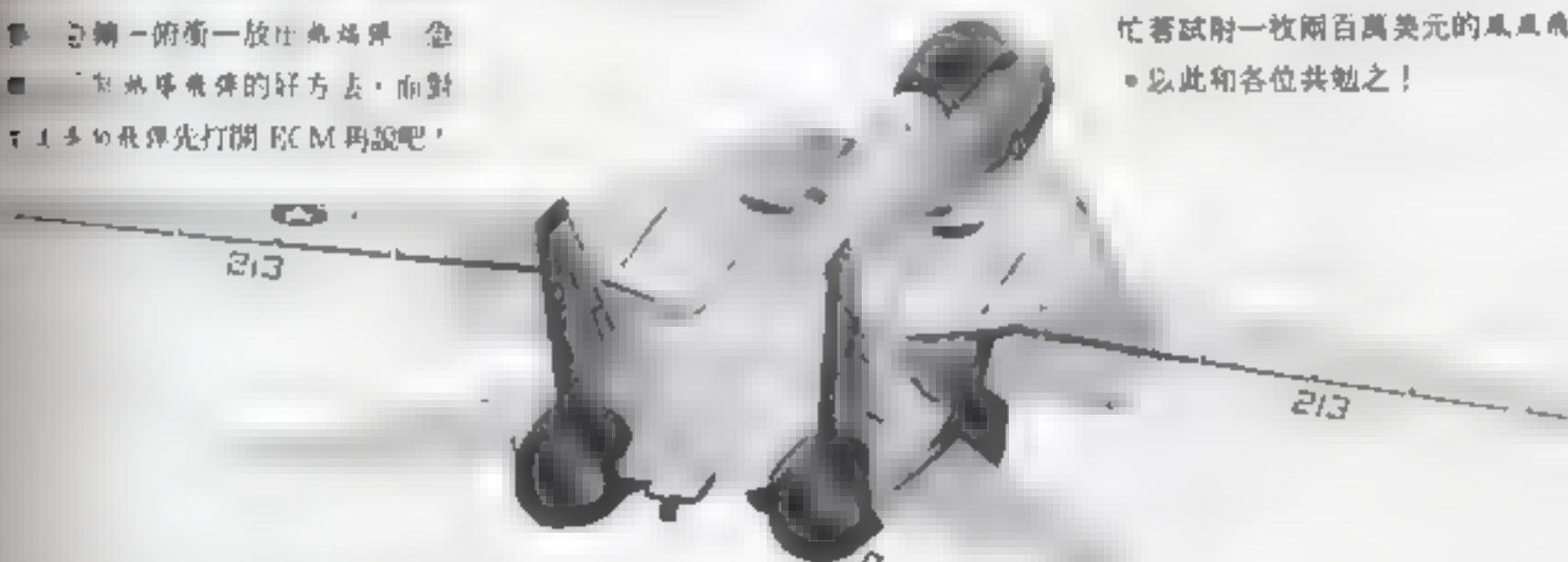
說明書中的飛行技巧是美軍航空隊的標準空戰技巧，尤其是美軍空軍和空軍海軍這兩類，你可以學著試試，不過用到的機會大概不會太多。總之，在噴射戰鬥機中，你的戰機性能永遠比米格換要好得多，所以，多飛、多試，米格29絕對不會是你的對手的。多言無益，何不現在就馬上登機，去找一架最刁鑽的米格機來試試！

此外，在目標未確認前最好別攻擊，尤其是在一些有民航機和米格機一起出現的任務中，你要是把波音七六七當成米格機打下來，可是會賺五角大風波賠場的。

四、結語

本來還有一些話想說，不過仔細想想，把降落和空戰說清楚就夠了，其他的，自己去飛才能了解，要是我都說完了，那還有什麼意思？

噴射戰鬥機是個相當考究的遊戲，並不是只有那些令人嘆為觀止的效果而已，如果你對空中戰術有所了解或研究，相信你可以從那些刁鑽的米格機身上得到更多。我個人希望各位在完成所有任務後，能把其中幾個特別難的任務拿出來練習，看能不能以更快、更漂亮的手法將之完成，使功力更上一層樓。更希望各位御鷹者們每次搭著 F14 彈射昇空後，是忙著和米格29及雄鷹飛機周旋，而不是忙著試射一枚兩百萬美元的大風波。以此和各位共勉之！



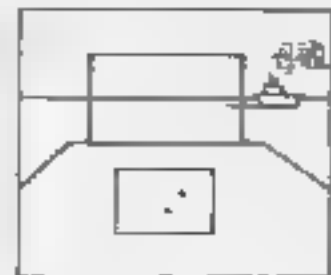
迂迴過程圖示



②母艦將退出視界，微向右轉，保持母艦在視界內



③再次向右偏轉調整，已逐漸對正機尾



①母艦機首朝右，轉向左接近母艦視線



攻略

新冬魔

我自向天笑

瘋青錄

敵鬆松柱還

RPG Wang

一、前言

前此時候蒙謝總編明奇之賞識，本人第一篇拙作能在軟體界一席之地。其實敝人玩 GAME 力非不強，英文更是奇爛無比，這是憑著一股死不認輸的牛脾氣，所有 RPG GAME 之愛好而完結。上次介紹了冬之魔的初期，名為初開實在是因為自己對英文太不注意而弄不清楚遊戲程序，事實上第七期所刊載的攻略大概已進入中期，所以這期將冬之魔作個了結。

二、有關前集

在 985 信箱中，發燒友提到要冬之魔的地圖一事，由於敝人工具程式的功力實在太差，所以多次試著要把地圖列印出來都飲恨不成，因此只得盡力將上期所介紹的九方位分法的地圖解釋清楚。其實冬之魔是一個設想很週到的 GAME，它的英文訊息並不很多且列出來的都是很重要的。而整個遊戲除「幾個較重要的項」不能弄錯外，要去遊戲中的任何一個地方皆不受限制，讓玩家可以率性而行，隨自己的意思來進行遊戲。例如結束冬之魔需要學到神符法，但是你雖然還未學得神符法也可以到最後舞台「冬之魔神殿」去遊歷一下，只要你能活著走出神殿中那些 LORD，DEMON 的圍攻，那兒不失為一個考驗高級隊員的最佳場合。事實上冬之魔

的地圖蠻井井有條，只要來去四轉兵三四次，就可以把冬之魔的地點熟悉得差不多了，以下再介紹九方位分法給發燒友們參考。

如果把冬之魔的地域想成一個正方形，再平均分成九個方位。那麼中央大陸、北方凍土苔原、東方寶水島和有山中的魔島、南方島群、西方樹林大陸等五個區域可說是玩家在遊戲中到過的地區了。不過極北的白武士神殿和極東魔島上的山中湖都是很危險的地方，隊伍沒有十級左右勿輕言犧牲。要知道「死有輕如鴻毛，重如泰山」。還是先在各大陸間遊歷，順便多賺點黃金去西方大陸的鐵人工作室加強自己的武器盔甲，魔法又貴又不見得很好用，只要提升武器盔甲的等級即可，至少效用比較看得出來。等到人物都已升到十級左右，就可以向白武士神殿進軍，上集已經提過由聖水池斜後方的透明牆可進入神殿，先要走過

蜂蟻長的通道，然後一座座由鐵牆蓋的大殿便呈現在隊伍眼前。這是最偉大的白武士 Kalek-Zin 的休息之地。在大廳的中央火爐有一個出口，在那兒有一個閃閃發亮的光球，當你拿起那光球時，世界就深深地震動了。有一個幽靈突然出現，他會對你說一段蠻長的話，你還是翻翻字典吧！接下來你會看到一場神魔大戰，古語有云：「邪不勝正。」但冬之魔的作者看來不像讀過很多書的人，竟率領的群魔竟把衆神殺得一個不剩，然後冬魔會用他那令人不寒而慄的聲音警告你和他作對是沒有好下場的。我就很納悶，他一番兩次恐嚇來嚇去，真那麼強現身將我幹掉算了，連之我覺得冬魔和衆神都是大草包，不過衆神不死，我們玩家又怎能當主角呢？這點冬魔倒是用心良苦，如果這時你溜出神殿去到處看看，會發現每座神廟都已化成廢墟了，我們的時代來臨了！

悲慘！悲慘！
危險！危險！
危險！危險！
後期冒險

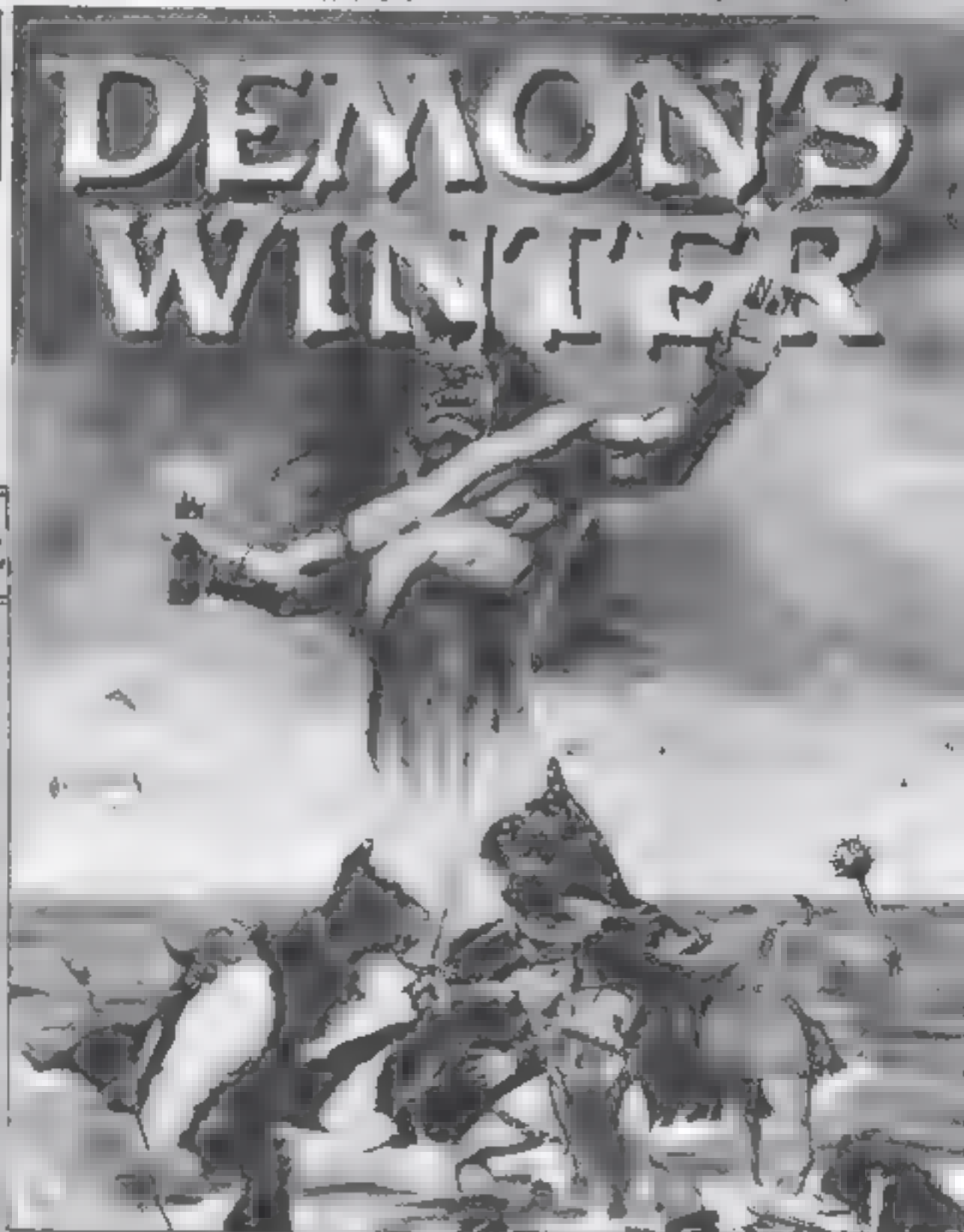
冬之魔
DEMON'S WINTER

平康訊息

B 或有一個 Prayer Scroll

D 處有細冰怪壇，將 Prayer Scroll

教士去可獲得神之佑術，並有一位
學員可變成神。



EREGORE藏身的地下城第二部份的鎖匙。再到左上角的小房間中可以找到一個PRAYER SCROLL找到它才能去左下方的祭壇房間。或許你找不到祭壇房間的入口，記得多用檢查指令，就可以找到一個冰門，用ICICLE打開它。找到冰幕後使用PRAYER SCROLL便可以學到神符法了，隊伍之中有一位隊員可以變成神，還真的可以神氣一番。神符法分解場和集制兩部份，用解場術在死亡之



地三個角上的凸形力場來這麼一下，死亡之地的魔力就消失了，再到神殿中央會發現原來圍在冬魔神壇四周的力場牆已經被解除。在神壇上方用祭物就可以將冬魔打入萬劫不復之地。然後神又會出來稱讚你，他會給你兩個選擇，用你的鑒蓋想想要怎麼選，其實不管怎麼選遊戲都會結束的，只是好像英雄都應該淡泊名利，所以你還是選擇繼續為民除害吧，至少還有一段後續報導可以看，了解一下伙伴們各奔東西的情況。或許有玩家認為結局沒有大決鬥實在不過癮，在此介紹一個較小的決鬥給玩家參考一下。

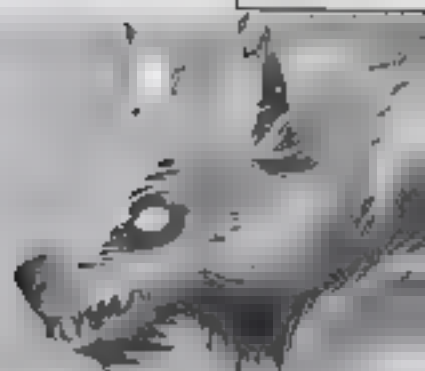
歷史上有外族人侵時，最令人討厭的人物就是漢奸。冬之魔中也是一個助紂為虐的傢伙，那就是冬魔手底

下的第一紅人 EREGORE 祭司長，他就藏在北方魔島山中湖對岸機門後的地下城中。這個地下城是冬之魔遊戲中最大的地下城，並且繼承前代壽之石一條有傳送點，不過是有去無回的傳送，應該比較容易。在進入這座地下城需要經過一關關卡，第一關是進入機門，當初我接盡腦汁也是無法進入。後來 Y M J 打電話來指導，我才知道要先到魔島東北方的山洞中睡一覺，然後會在半夜醒來，趕在太陽還未升起時去山中湖，那個小島地下的房間敲通，這樣機門便應聲而開了。這種開門方法實在夠缺德了！剛進入地下城會通過一個小房間，在小房間的另一頭會遇到一個低沉的聲音詢問你冬魔的名字，不注意英文訊息的玩家馬上會被這第二關的問題打得滿天星。為了這一關，我起碼又各處練了一個月的兵，一直到接 Y M J 的電話。他還是好整以暇地說，「只要輸入 JESRIC 就可以了！」噢！這六個字母真是了不得，為什麼這種非人類所能理解的事 Y M J 全知道？回答這六個字母後就可以進入地下城的前半部分。後半部分你會遇到一個力場阻擋，拿出在冰神廟取得的靈魂身骨向牆上的水晶眼亮一下，便通過第二關了，然後你可以四處遊歷一番。說也奇怪，這個地下城算是前所未有的大，但訊息十分貧乏，戰鬥也不很多，也沒有什麼重要物品，可能只是純為玩家設計的觀光區域吧；在地下城最後一部份的極北有一個房間，祭司長 EREGORE 正在裡面享福。記得那時我們一擁而入時，他還以為我們不堪一擊，叫一些蝦兵蟹將來對付我們，結果一兩下就被我們解決了，他才發現我們這票確實恐怖。

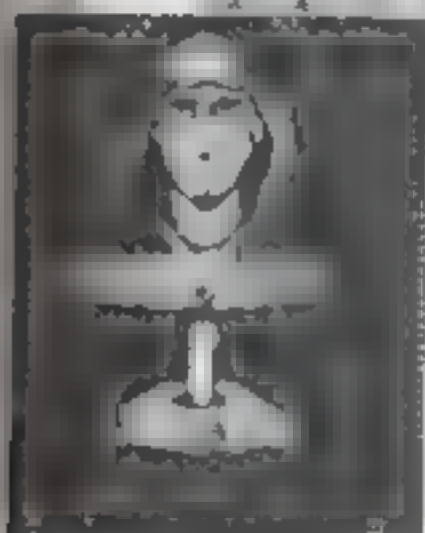
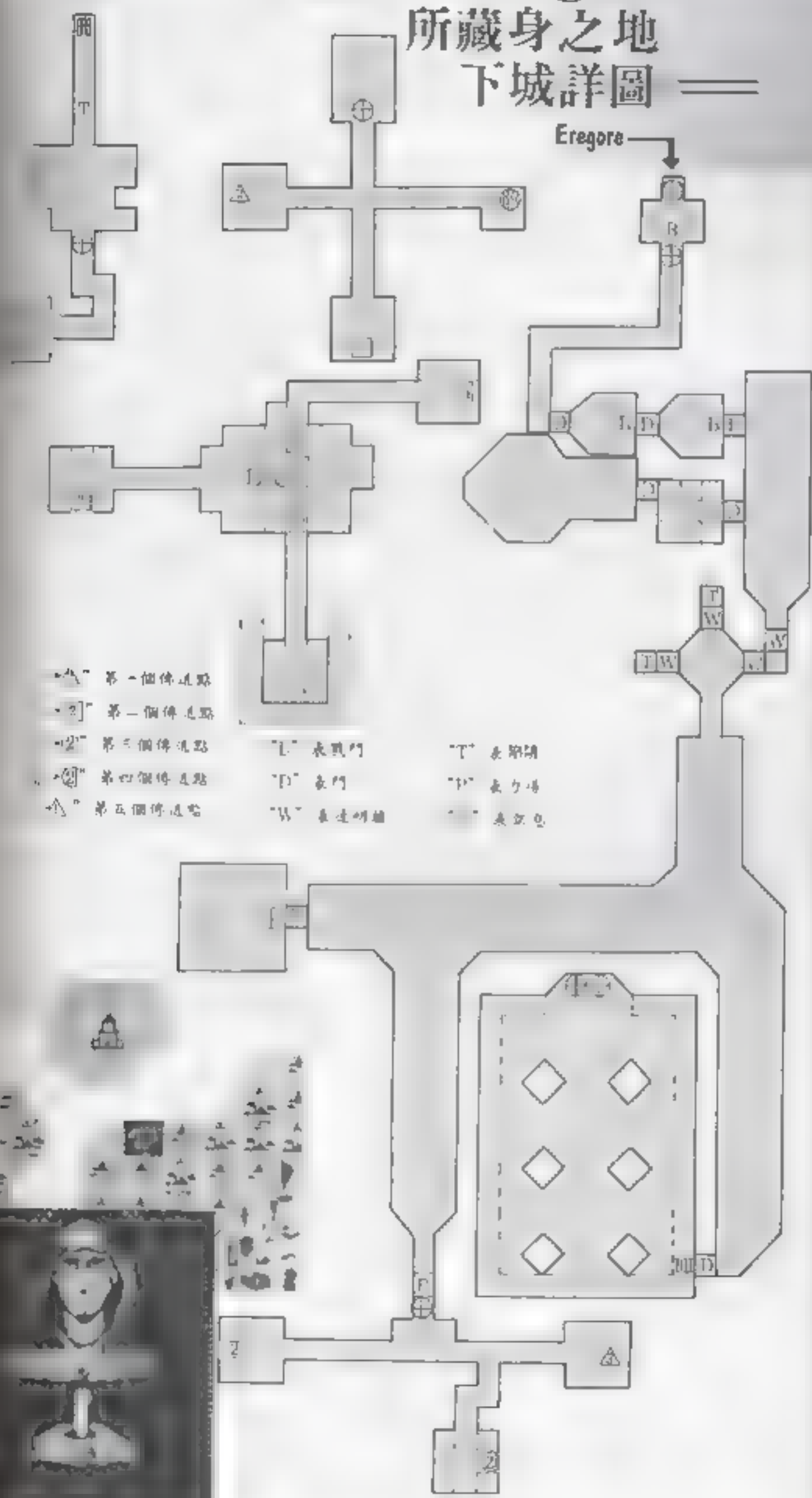
在衡量了我們的實力和他孤家寡人的情勢後，這傢伙竟然向我們傳起教來了，說什麼他的主人是最偉大的力量，所有違抗他的都沒有好下場。在此作者是以一種敷衍的方式進行我們和 EREGORE 的對話，有幾個選項可供玩家用來反駁 EREGORE。不過切記，回答要誠實合於情理，語氣不要太衝，不然一場惡鬥是免不了的，如果回答得體 EREGORE 自然懷疑他的主子，那時就有窩裡反可以看了！不管 EREGORE 是和我們翻臉或是和冬魔翻臉，可以想見都是死路一條，在此特致歉意。後來冬魔又會把那套惡劣的老把戲，不要理他，趕快殺到死亡之地結束他罪惡的生命吧！滿載成就如萬馬奔騰一發不可收拾。



冬之魔祭司長Eregore 所藏身之地 下城詳圖



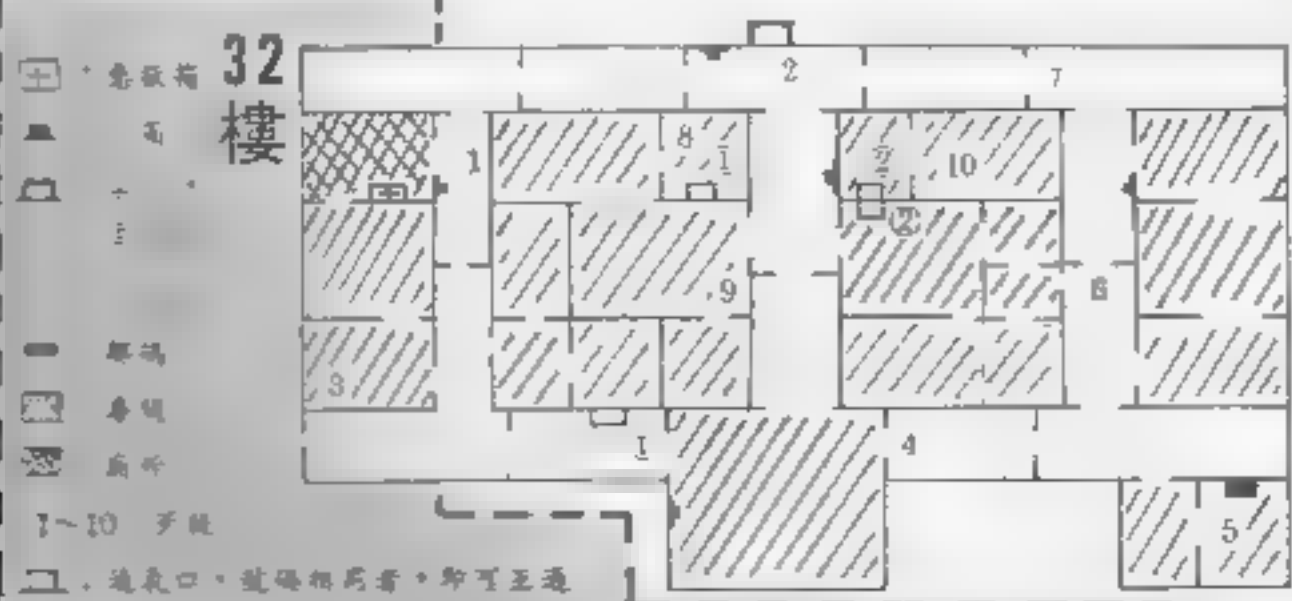
DEMON'S WINTER





終極警探攻略地圖

看《終極警探》這部電影，你一定對布魯斯·威利斯在劇中神勇的表現欽佩不已。可是輪到你的時候，是不是頭一下就被匪徒打死了呢？或者上司叫到胡向來完成任務，頭頂爆炸，價值光光，還虧得到六十億美元獎金跑去老婆。為此後悔不已，飲食無味、徹夜難眠吧？沒關係，要玩好《終極警探》文章，保證玩起來一路順風、過關斬將。第一當當英雄的總遊戲一開始你在32樓廁所中，先按[←]再按[→]，等一下目標就不會手忙腳亂。出了門口不必轉彎，會遇上一個戴頭巾的1號歹徒，只要交替使用上踢和前側踢，就可把他踢死。打架的技巧是讓背景越簡單，打起來越順，上踢、下踢、角最好用。閃躲無效，仍會被打中。另外如果彈藥不知就用拳頭，打死這名混混可在其身搜出打火機，將來爬通風口時會用得到。

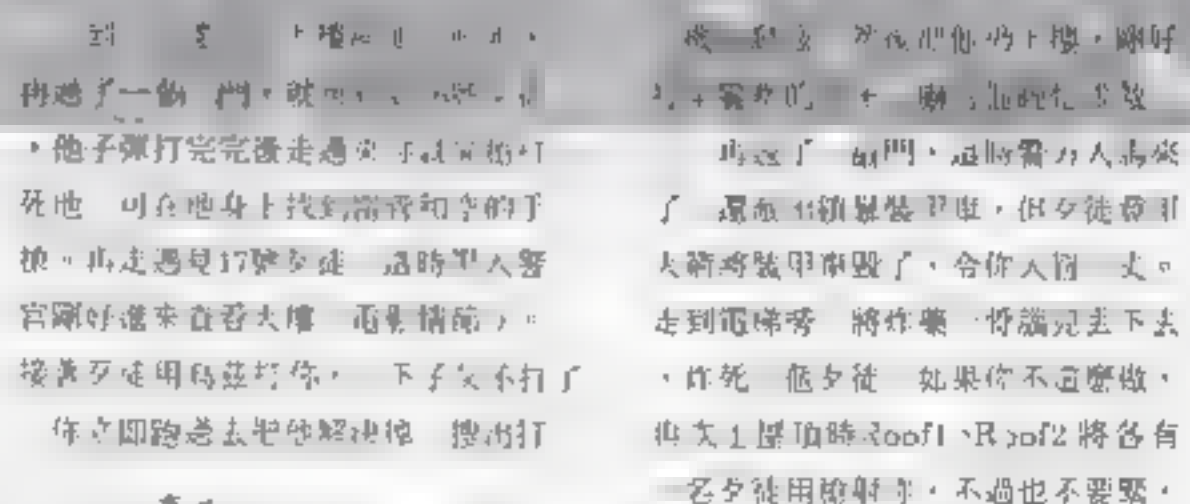


然後到安全門找2號歹徒，他有槍，但這樣的人很笨，你蹲下他就打不中了。等他打完八發子彈就會走過來，你先左轉使背景單純，然後和他大打一場，打死他可搜出手槍和手槍已無子彈，抽煙會減低生命力。如此叫人殺煙，太狠了，所以都不用拿。再轉回去找3號歹徒，可用倒踢

走進門再打死他，搜出電線將來綁炸藥。然後自主打死4號歹徒再搜一搜，沒有毒煙就拿。繼續殺，5號歹徒，他有槍，所以進去立刻蹲，他打完子彈後就任你修理了，可在他身上找到槍（空的）和像狗食碗玩意兒。吃了可補充體力，他所有會救包。左轉轉上如是在這，解開後找6號歹徒，他會左走再亂跑，你只等他一動，我就行了。他打死，多發子彈，就換你修理他了，解決後找無彈電和空槍。如果你用槍和持槍歹徒過快可能受重傷，而在他身上搜到的子彈也不夠你用，所以最好用拳頭。接下來面對往安全門的7號歹徒就會出現，直奔第一組通風口。一出來8號歹徒就用槍射你，但他的子彈打不完，此番必須拿出槍，勇敢走到很近的距離再開槍，打了四發就幹掉他了，他身上可搜出槍、子彈和鑰匙。走出來遇見9號歹徒，但他一見到你拿槍就跑走，而且他也沒帶東西，可不必理他。至於10號歹徒只有槍，而且打不完，如果你子彈多體力足看他又不順眼，不妨幹掉他，消除這一樓後就可以上Roof 1（漏掉一兩個歹徒對遊戲沒影響）。Roof 1無歹徒，所以直接去Roof 2，一出門就是一個傢伙拿槍射你，他的子彈也打不完，所以勇敢地走過去，用槍打死他，一搜之下，竟然發

33樓

2.3 另说 其《6建》所提揭有官管是盖明公健之物



再走就進入設備室，這時看見一面大玻璃，兩個歹徒用槍打你，也是打不完。你先用烏茲殺掉左邊那個，直接走過那面玻璃，在他身，可搜到烏茲、子彈和食物，這時你也會被玻璃刺到，但一次只受一點傷，所以，再把另一個打死找到手槍、子彈和食物，這時候

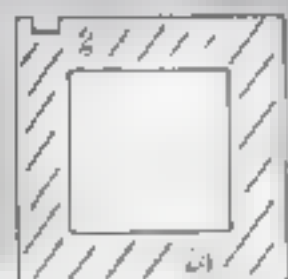
東西多得拿不完，可以把沒多大用途的手槍扔了。

下一個房間又是設備室，20號歹徒用烏茲打你，趕快打死他。搜出烏茲和子彈，然後走出設備室，腳上會扎到玻璃，先去廁所急救一下。21號歹徒神出鬼沒，至今我仍弄不懂他到底在那裡，幸好他身上什麼也沒有。

走到一個大房間內，22號歹徒用手槍射你，23號歹徒卻走過來想打你，所以先退入室內，一會兒23號就跟著進來，先打死他他身上也沒東西，再去找22號幹掉他，只一把空的手槍。接著走到一個房間內（地圖上標有個圓者），拿走地上的烏茲、子彈（25發）和食物。遊戲中子彈好像都只能用於手槍，所以若東西太多就丟掉子彈吧。

利用道風口，一下子到了樓頂，上34樓，34樓只有一個房間，裡面就是 Karl，如果你不想讓武器被搶光，先在門外把武器丟掉，但反駁去欄的武器丟不掉，所以要有另一把子彈較少的烏茲，把子彈多的丟掉，讓他搶去的。

34樓



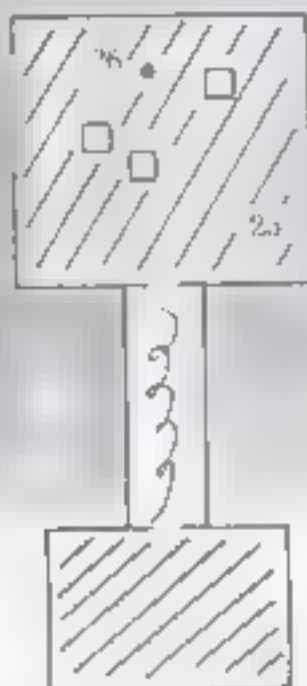
入口

出口

← 同 Karl

跳下後的地方

25 歹徒
26 漢斯
27 老婆
28 反賊



啲
呵
英雄
吔!!

搜查其身
殺死敵人後



NOW I HAVE
A MACHINE GUN.
HO! HO! HO!

進入房間馬上「繳械」，但其它東西仍無恙，接著和 Karl 大車拼，他不是厲害，只是耐打些。一直用前踢就踢死他了，他身上有空的手槍和子彈，拿走後再回去換剛才的武器。再上 roof 1，這時警方的直升機以為你是壞人而掃射你，同時漢斯改在四十秒後炸掉屋頂，你只得快爬樓梯到 roof 2，趕到紅色救火水管前，從中間走過去，跳到其中一樓，這時屋頂也爆炸了，你會受一點小傷，急救包可派上用場了。

走廊因爆炸而佈滿碎片，要翻滾不然無法前進。下一個房間就是漢斯，一進入房間他就用手槍射你，旁邊有網歹徒用烏茲向你掃射。如果剛才不小心讓 Karl 搶光你的武器，就先打死旁邊那個歹徒，他身上有打火機、煙、手槍、烏茲、子彈和食物，種類繁多任君挑選。你也可以直接走到漢斯面前和他硬拼，不必管那個歹徒，如果在一段時間內你不打死漢斯，他會打死你老婆。打死漢斯後可見他掉到樓下的精彩畫面，只可惜少了慘叫聲。這時候出現你和你老婆擁抱，終於成功了。

你是不是成功地達成任務？是不是過足了英雄癮？

千萬別心軟哦！
面對敵人，可

孤竹

三

2

ENTER ☐

◆本人之配備為珍臨斯大開286，兩部1.2M之磁碟機。

/劉志倫

很困難。在第三期中，每人會「進克大對決」地要編制程式加強版，是針對 BASIC 編譯器寫的，所以各位玩家在 BASIC 直譯器下使用「FLIP」來編輯地圖，但機器可能會有困難。這是因為 BASIC 中，常使用「FLIP」的「F」來讀取，所以式樣，現在 BASIC 中，已「FLIP」了，所以除了「F」式

快速进入法

各

水滸傳有 A、B、C 三片，本來剛開始 A 片放 A 磁碟機，B 片放 B 磁碟機，現在改為 C 片放在 B 磁碟機內，然後載入，過了一會兒會發現，片頭畫面會消失，反而會出現 Loading 幾個字，再等一下就可以了，並不會影響遊戲，只是無法欣賞精緻的片頭畫面而已。（需要讀圖的時候，電腦會叫你吧 B 片放入 B 磁碟機）

曹建南



瘋狂的作戰與反擊

沒有膽量就沒有榮耀

/史守正

一、任務命令

發 文者：航艦戰鬥群指揮官

日期 11月27日

時間：太平洋標準時間（PST）

1020時

我們遭到數枚地空飛彈攻擊。飛彈由奧斯納（Oxnard）的南方發射，方向095，距離60哩，正在接近航空母艦中。同時也有數架不明機由洛杉磯國際機場（LAX）接近中。3架推測來意不善。

二、戰術命令

立即備戰並摧毀飛彈，然後擊落由南方接近的米格機。可隨意開火。天氣為西北風，風速10節。要談象的話，最好靠西邊。

三、戰況報告

我軍 F-18一架，AIM-9 2枚，AIM-120 4枚。

敵軍：地空飛彈2枚（方向095，距離60哩），米格機3架（方向090，距離120哩，包括有MIG-29 2架及MIG-25 1架）

四、任務開始



(1)1020時

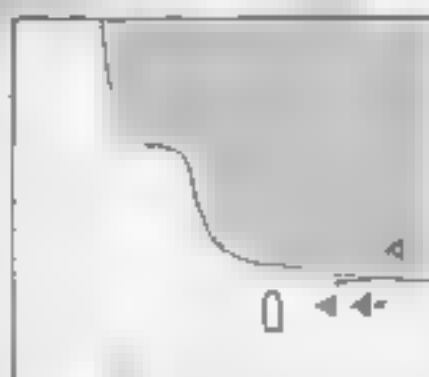
在聽完簡報後，我立刻上了心爱的F/A-18戰鬥機。油門推到100%後，座艙隨即由飛行甲板彈出，由航

空母處起飛（位置34°4N，120°3W）。在離陸後我立即收起落架，然後向右轉朝095的方向飛。為了爭取時間起見，我開了後燃器加速到1144節，高度維持約1500呎。

2)1022時

在後燃器，雷達螢幕出現一個不明目標，速度400節，高度220呎，航向280。

3)1025時



目標距離17哩，經辨識為米格機。由於目標小且快，我怕正面攻擊會失敗，因此減少推力為70%並降低高度。等米格機接近到約3哩時我向右做小轉彎以咬住它們。

4)1026時

高度降到800呎，航向280，目標距離約2公哩。在鎖定一枚米格機後，我立即發射一枚AIM-9，15秒後目標變成一個大火球。

(5)1028時

我又鎖定另一枚米格機，然後發射一枚AIM-9，目標距離3哩，10秒後我發現我的飛彈竟然在米格機後面打轉，然後向左轉而掉進海裡。我在心裡大罵：「該死的不良品！」

(6)1029時

為保留飛彈對付嚴重的敵機，我決定用大轉彎對付剩下的米格機。我就把高度降低，油門並加到100%。

(7)1030時

高度150呎，速度

534節，目標距離1

哩，由於接近速度太快，

第一次發射的40發飛彈全

部落空，目標已退到我的後面，於是我把推力降到70%。讓目標超前然後再打一次，結果還是落空。

8)1031時



目標距離一哩，我把推力增加到80%。高度120呎，速度440節，目標距離0.3哩，在HUD出現SHOOT字樣後我立即發射60發飛彈，只見一串砲彈飛向照門中的目標，接著就是一團大火球。我終於幹掉它了。

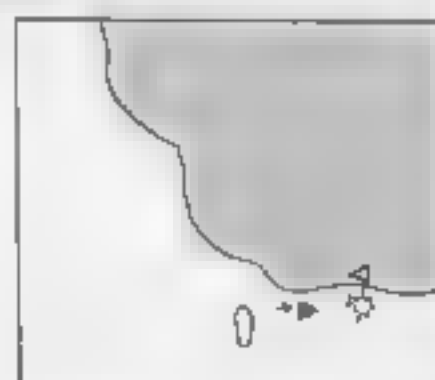
(9)1032時

我把推力加到100%，爬升到4000呎力並轉向敵機。航向095。

00)1033時

雷達接觸，雷達幕上出現3個目標，速度700節，高度5120呎，航向270°，距離30哩。

01)1035時



目標距離11哩，經辨識為一架MIG-25及一架MIG-29。由於這些米格機為老手，不大可能由後面偷襲

任務第25號



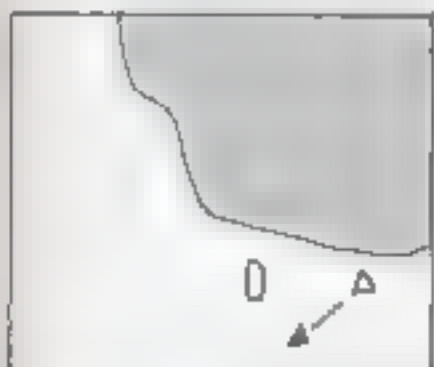
，我決定由正面攻擊它們。為了增加飛彈的準確度，我把推力減到70%。距離7哩時我對三個目標各發射一枚AIM-120。一架MIG-29中彈，另外收落空。

1036時



為了引開米格機，我把推力加到100%轉向280進行纏鬥。米格機發射了數枚雷達導向飛彈及熱導向飛彈，大多數被我用金屬干擾片及火球引開，但仍被一枚飛彈擊中造成機身損壞。另外也被砲彈打中一次。

131038時



戰鬥由5000呎打到10000呎，我對MIG-25發射一枚AIM-120但卻未命中。由於飛彈已用完，我就把推力加到100%，並打開後燃器，轉向70，俯衝並且沒命向西飛以遠離米格機射程。

001041時



高度2000呎，距離母艦5哩。到達母艦正南方時轉向跑跑方向，推力減到50%並放下起落架及捕捉鉤。途中受米格機飛彈攻擊，不過都反制掉了。由於距離太短且高度太低，我先俯衝到600呎以準備迫降，距離母艦1.5哩。

051042時

高度200呎，距離母艦0.5哩。在轉身的輪胎中我能算有驚無險地在母艦上完成緊急降落。補給完畢後我先把推力加到100%並打開後燃器，然後放開捕捉鉤。飛機像砲彈一樣由飛行甲板彈出，由於跑道太短，無法加速到水平起飛速度，幸好在離開甲板後就拉起機頭，差一點就掉到海裡。

081044時



離陸後立即收起落架。米格機距離6哩。為了希望有足夠時間瞄準米格機以增加命中率，我仍以後燃器飛

行以拉長與尾追的米格機間的距離。

171048時

高度4000呎，距離米格機16哩。我把推力減到70%並轉向180面對米格機。

081050時

高度5000呎，距離米格機5哩。我對MIG-25發射一枚AIM-9並對MIG-29發射一枚AIM-120，MIG-25中彈墜落但AIM-120落空。於是我又用了一次拉長距離再轉身攻擊的方法。

101055時

高度8000呎，速度1200節。在我覺得距離已足夠時再度把推力減到70%並轉向350面對米格機。目標距離7哩，在鎖定後我對10000呎高的MIG-29發射一枚AIM-120，在20秒後空中爆出一團火焰，最後一個目標終於完蛋了。

201057時

轉向190，高度降到4000呎。

Q11059時

高度降到1000呎，推力減到70%。在距離母艦8哩處盤旋。

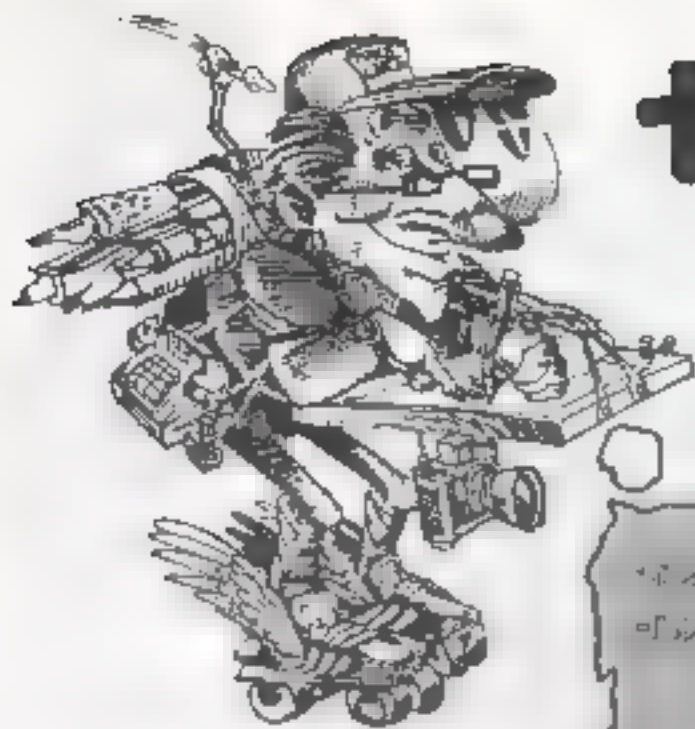
221102時

轉向降落跑道，推力減到50%並放下起落架及捕捉鉤，最後終於在飛行甲板上安全降落。

五、注意事項

這項任務是噴射戰鬥機(Jet Fighter)中第二難的，可以確定彈藥一定不夠用(6枚飛彈打5個目標)，必須再回到基地補給。除了母艦外，也可在范登堡空軍基地(Vandenberg Airbase，位置38°4N，120°6W)進行補給。由於地面降落較容易，筆者建議技術不純熟者儘可能在地面基地補給。





七嘴八舌

遊戲

大家談

你不愛說的，用唱的也可以
喂喂來，我會
記下來的



第一滴血 III

游林棋

敝人自買了這套軟體以來，已經玩了一段時日。和電腦病毒防衛戰比較之下，發覺 TAITO 公司似乎正在改變其遊戲風格，不再百分之百純動作遊戲，也不再只移植大型電玩。而希望玩家多動點腦筋在他們的遊戲上。於是增加了需要細心思索的設計，這可以說是可喜的現象。

因此第一滴血 III 沒有在各位熟悉的電玩場中出現，而在 PC 上與大家見面。但這不表示它不如大型電玩，只要你有足夠的配件（VGA 監視器、魔奇音效卡、搖桿），配上數位化的畫面，真令人玩得樂不思蜀，絕不遜於大型電玩。它的背景音樂製作得十分優秀，非常能襯托情節的發展，使人融入危險的戰場。不像其他 GAME 的配樂那麼容易影響思緒，無法冷靜思考下一步要如何行動。所以我個人認為聲光效果是它最大的優

點。另外操作靈活不必費力去了解那煩雜訊息，更使得第一滴血 III 增加了不少魅力。

不過它還是有些地方值得改進。首先，它雖提供援關的功能，卻沒有提供儲存的功能。由於每一個關卡相當龐大，所以僅有援關功能，對新手而言是一點幫助也沒有（連第一關也闖不出去）。同時本遊戲中也設定不少的橫嶺（如：被高壓電流電死、被士兵或軍犬圍擊而殉職、被地雷炸得死眼目……，其餘的橫嶺，以本人的功力尚沒有資格「享受」到），一旦橫死就得重新來過。即使是老手，也得浪費不少寶貴的壽命在重複的關卡上。另外一點值得改進的是單次可攜帶的物品太少了，常常為了寶物過多，而不知該放棄那些才好。

綜合言之，它保有 TAITO 一貫作風——難，但你在阿富汗邊境上，以冷靜的頭腦和純熟的武藝完成任務之際，內心的喜悅自然是無法比擬。

A-10 坦克殺手

/橘子皮

深愛模擬遊戲的我，當獲知 A-10 TANK KILLER 面世之後，立刻十萬火急地去「搶」了一套回來，馬上開機一試，果然沒讓我失望。

操作簡單、容易上手是這個模擬遊戲的一大特色，極適合為初學者的入門引導，故常可看見生手也玩得直呼過癮。而畫面之精細逼真也是前所未見的「香滑誘惑」，不過似乎僅止於 VGA 的 256 色畫面，而未考慮到單色的玩家，若用單色模式去玩，整個螢幕簡直黑壓壓的一片，再加上有些儀表板上的儀器只是好看而沒有任何作用，常搞不清楚什麼是什麼？乾脆用外部景觀來玩還強些。不過雖有小遺憾仍不能抹殺其優點——接上魔奇音效卡後的音樂效果，實在是「有夠讚」！

A-10 實在是個相當不錯的模擬遊戲！但其轉彎速度實在太慢了，對於習慣駕駛 F-15 等高速戰機的我，不免有些「痛苦」，還好，習慣之後便不覺得了，反而認為不如此就不是 A-10，這是它獨特的風格嗎？！而且在同學之間，對它都是讚譽有加，連連前中電玩社「最受歡迎之新片」數週之久，由此即可看出它的魅力了！

總而言之，言而總之，大體說來，A-10 的缺點比起其他模擬飛行類不算少，但是它的優點更多，這是絕對、絕對不容忽視的！不相信？自己買一套來玩玩看！

不要用你們的

嘴巴對我



鮮啦！



遊戲大家談



你的話太“長”了
我受不了啦。

雙截龍II

Hawk Slayer

你曾受人欺侮而憤慨在心，卻偏於他的淫威而不敢發作？趕快對他下戰書吧！——當然日頭和他比賽雙截龍！（復仇記）。

雙截龍II可說是動作片中又一佳作，其人物造形相當精緻，即使在單色的MGA顯示模式下，亦相當清楚，還很有街頭太保的豪氣，一副殺氣凌厲的樣子，不由得你不全神投入。速度快為其一優點，因每一關的程式皆在開始時載入，關載入五、六次，合起來不過3~5分鐘，即使在477 MHz的老XT上進行，亦不會浪費太多時間。未支援音效卡是可惜處，但聽到對手被打得鼻青臉腫甚至倒地的聲音，真是不亦樂乎（別誤會，我沒有虐待狂）！尤其是心情不好的時候，狠狠打，兩個鐘頭施風騷、霸王拳（肘）、連環拳，心中鬱悶豈有不有之理？

「看我的超級飛踢，啊——」，唉！又摔死了，走路不長眼睛在雙截龍裡是活不久的，在雙截龍II的地形和一代沒有太大的不同，玩過雙截龍的人應該很容易上手。人物方面除了原有人物外，又增加了肥佬老大、墨鏡老大、劉虎、及一個長得和主角一模一樣，會相同功夫的傢伙。肥佬老大可說是本遊戲最令人詬病的點，因為你一旦被牠抓住，死活可說全決定在電腦，他會把你抓著頭髮舉起來，狠狠揍上十幾拳，如果他把牠打死，那也沒辦法。另一缺點（也可說是更接近現實），就是「圍毆」場

水滸傳

番著

打從水滸傳發行的消息一出，我便天天望著早日到手玩個痛快。從此每天沈醉在鏖殺惡戰的樂趣之中，雖說剛剛開始時毫無經驗，因此被打得落花流水，四處流竄有如逃街老鼠一般。但聖天不負苦心人，在努力奮鬥數日夜，許多狡猾的訣竅找到後，也就不必過著驚慌躲藏，苦哈哈的日子了。

沒多久就完全脫胎換骨似的，只要花上三、五年就可坐擁半壁江山，連高俅也得害怕我三分，更別說是砍了高俅這等雞毛小事了，雖然對水滸傳而言可說是「破台」了，但我仍然不得不承認這遊戲寫得太棒了，太帥了：

（一）人物造形生動而傳神，完全把《水滸傳》的精髓表現出來。如林冲滿臉正直之氣，武松一臉勇猛豪爽之風，宋江則顯出仁厚和譜



面實在不少，四五個人把你圍住，痛打一番，面對這種情況，只有「逃」為上策，（因為距離太短，旋風踢會被打下來）再假裝擊破。

看了這些，你是否嚇得不敢玩它了？如果是，我只好說你是膽小鬼，看到這麼刺激的GAME而不玩，不是很可惜嗎？趕緊報名參加復仇的行列吧！

的風度等等。在遊戲進行中讓人覺得有面對的真實感。此外，我對於片頭及結束的動畫（兩首畫）——著喜歡，真是帥呆了。

（二）作戰方式有較大發揮的空間，網羅各種戰法，鬥力鬥智，這點很符合各個豪傑的天生專長。和三國志比較起來，其變化也較具真實感，尤其是法術、射箭、滅人等功能更戰鬥時更具複雜變化。對於天氣、風向考慮也處理得不錯，加上季節的變化使畫面更趨活潑。

（三）以知名度決定一個人的地位實在是好點子，使玩家不得不留心注意自己的每一塊領地。

無可厚非的這遊戲奇（妙）之處。

（四）音效太差了，在各種音效卡充斥市面時，竟然只有單音效果，似乎有點說不過去吧。

（五）可選擇的豪傑太少，我曾發狂地想過以武大郎統率各路豪傑殺得高俅及其爪牙片甲不留，豈不快哉！或許有不少同好亦有此奇想？？？

（六）儲存遊戲進度時，如能加上名稱則更方便玩家記憶進度了，以免除多次讀取的麻煩。

總歸一句話，水滸傳的的確確設計得不錯，是此類遊戲的經典之作，讓玩者一嚐剷奸除惡的快感。尤其是注重合作及同盟的群體精神，頗具教育意義，也是遊戲中一貫競爭而非得爭得你死我活之外的另一種突破。

不過在幹掉高俅那麼多次後，我在想，如果能決定高俅怎麼個死法，不是更大快人心嗎？不知您是否有同感？



魔音卡的

Batch File

補遺 /LJC

各位擁有魔音卡的樂迷們大家好
筆者曾在軟體世界第 1 期介紹
個魔音卡的擴充檔，但因為當時的
篇幅，使得程式有了兩項缺點。為更
求完美而修改完成，特此文章補遺。

首先是硬體上的問題，有些讀者

快，本程式螢幕上便顯示 3。此
乃假象顯示畫面上的紅點，若向華成
，只要執行附贈磁片上的 MONO C
OM 便可以解決。本，機型當時，無

此問題。另外一點則是軟體上的疏失
，樂迷們辛苦地在 VISUAL COM
POSER 鍵入一首曲名為 MUSIC R
OL (假定) 的曲子，想回 JUKEBO
X 中好好欣賞，卻會發現 JUKEBO
X 中沒有這首曲子，這是因為在 JU
KEBOX DAT 內沒有 MUSIC 這名
詞，所以無法叫出來，解決的方法是
利用 DOS 中的 COPY 命令即可。程
式經過修改後，當一鍵一鍵列出曲
改的畫面，讀者可以按第一鍵，或
進行修改。第二鍵則為將曲名列入
JUKEBOX DAT 的過程。祝各位愉
快。

PROM OFF
MONO
SOUND B3000

```

ECHO: (3) HOST CHAMPIONSB
ECHO: (4) ADD A FILE TO Jukebox DAT
ECHO: (5): EXIT TO DOS
ECHO: Type (1,2,3,4,5)
ECHO:

IF ERRORLEVEL 52 GOTO 345
IF ERRORLEVEL 53 IF NOT ERRORLEVEL 54 GOTO 5
ECHO: Error key inputted !! Please press one of (1,2,3,4,5) .Ok.
GOTO GETKEY

34
COPY Jukebox DAT.COM
GOTO MENU
5
ECHO ON

```

(先在 VISUAL COMPOSER 鍵入曲子並 SAVE，注意不要加副標題，程式會
用 R7 的副標題來命名) 謝。

```

(1): JUKEBOX
(2): VISUAL COMPOSER
(3): HOST CHAMPIONSB
(4): ADD A FILE TO Jukebox DAT
(5): EXIT TO DOS
Type (1,2,3,4)

```

Written by LJC Jong-ching

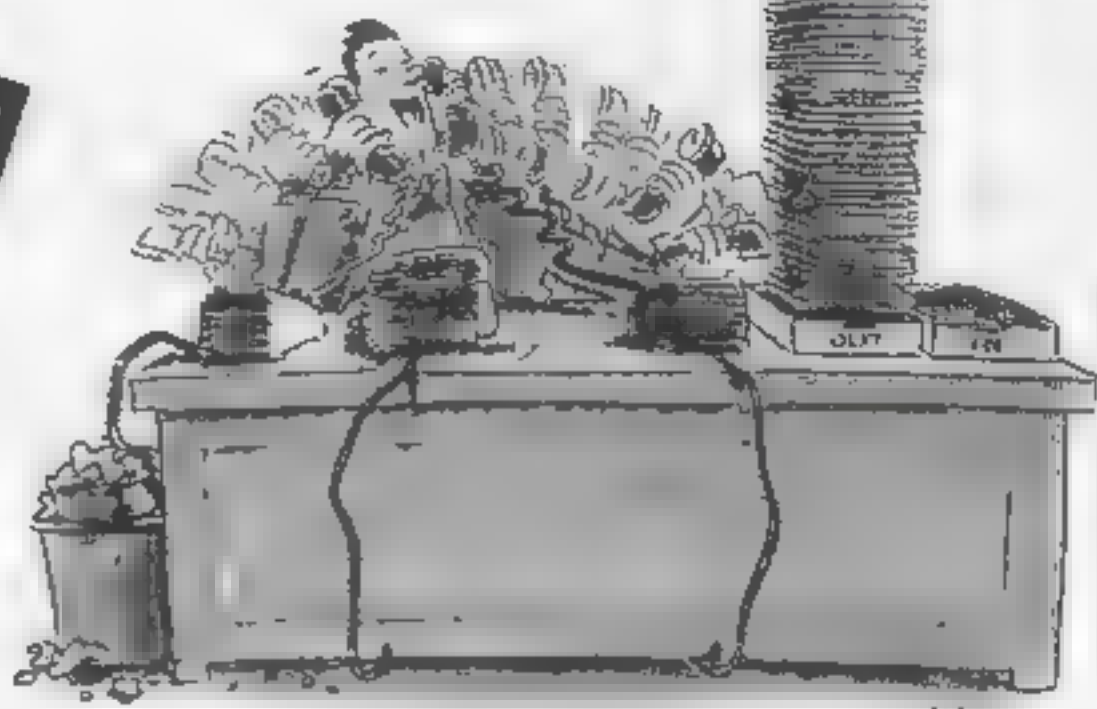
MUSIC
COM
MUSIC
"

My music

JUKEBOX DAT 及 COM 為圖入 4 格字元，HIS 為圖入 1 的
副標題，不要加副標題，MUSIC 為圖入 1 的
中的曲名，不可超過 18 個字元
按 5 鍵出現，可按 ENTER 以關閉 JUKEBOX DAT

1 File(s) copied

熱線 080



發燒友：遊戲結束後為什麼不能回到DOS，必須重新開機？

編輯部：遊戲的結束方式是由設計者決定，隨他高興。

發燒友：能否為任天堂、SEGA 迷開闢專欄？

編輯部：每一本雜誌都要有自己的定位，本刊就定位為「PC 休閒軟體專業雜誌」。欲知電腦資訊請看「電腦遊戲雜誌」（PC ENGINE）或「電腦遊戲報導」（任天堂、SEGA、MAGA DRIVE、GAMEBOY）。

發燒友：為什麼遊戲在單色螢幕下執行時，畫面會跳動？

編輯部：請調整螢幕的 V-HOLD 調整鈕（不知道的讀者請問電腦經銷商）。

發燒友：軟體世界到目前為止只出 GAME 嗎？有無其他軟體？

編輯部：除 GAME 之外，尚有配合麗奇音效卡的音色製造機和小牛頓常駐式英漢、漢英字典。

發燒友：希望能快点刊出一些遊戲的攻略。

編輯部：進度卡住時自然希望有攻略可以指點迷津，但是不要忘記：攻完遊戲和寫攻略都需要花相當多的心力和時間。譬如方善悅寫前進高棉完全攻略，前後歷時半年！

發燒友：各位先進，請別在 GAME 上市後一個月就發表攻略，

難道大家的功力如此差勁？（我是 RPG 迷）。

編輯部：沒辦法！很多發燒友英文功力不足，英文訊息看不懂，就拼命寫信求救。

發燒友：攻略能否盡可能一、二期之內刊完？

編輯部：視攻略的篇幅而定。例如聖戰奇兵、圓陸版、聖戰奇兵、動作版、幻想空間III和仙壇故事便是一期刊完。但是需要的人鼓掌叫好，不需要的人卻說浪費篇幅。

發燒友：有些任天堂的 GAME 很好玩，是否能移植到 PC 上來？

編輯部：本公司目前只代理發行，不作移植。如果國外推出 PC 版，將盡快發行，例如伊蘇國和快樂泡泡龍。

發燒友：模擬城市在製作遊戲磁片時，選擇配備到了一半就當了，為什麼？

編輯部：這是電腦相容性的問題。有一解：利用別的機種製作遊戲磁片，但配備必須相同。

發燒友：請多多增加模擬和戰略類的篇幅。

編輯部：所以才會有紙上談兵的誕生呀！

發燒友：我幾乎每期都寄出讀者意見調查表，為什麼我到現在都沒抽中？

編輯部：發出這樣怨言的發燒友不在少數。但抽獎必須公平，不能因為有人抱怨，就讓他得獎。

發燒友：希望能開個 BBS 站。

編輯部：籌劃中。

發燒友：能否改成半月刊？一個月出一期，讓人等太久了。

編輯部：目前不可能。大家可知道為了這本雜誌，編輯部同仁都快變成大貓熊（睡眠不足，眼睜發黑）了！

發燒友：多刊登過關小技巧及經驗，不要一味想修改磁片上的參數。

編輯部：說的好！可是大家直嚷著要修改碟，拼命投修改碟，有什麼辦法呢？

發燒友：為什麼遊戲需要安裝（INSTALL）？例如模擬城市、上帝也抓狂等。

編輯部：這是遊戲設計的風格與需要。例如，不必安裝的遊戲在載入後，才會問你：「要用鍵盤、搖桿還是滑鼠？」而且每次都問。安裝過的遊戲就可省掉這個麻煩，因為大多數人不會有事沒事把搖桿卡拆拆又裝裝。★

你期待已久的……

出櫃大法師

/Y M J



嘿！我老人家是逗
你開心的嘛！
別動怒。



各位親愛的有志之「師」們，好久不見了，不知道時日隔了這麼久，你們的法術技巧是否有所長進？哦，你說我為什麼無故失踪了這麼久，那是因為上次我在一間加油站點個小火車點煙，結果施成了「爆坦」，把那間加油站給炸平了，我為了避風頭，只好先……唉，廢話少說，曠課了這麼久，我們還是快點開始趕進度吧！

上回我們談到攻擊性法術的分類，這次我們來討論一下攻擊性法術的運用好了。一個法師的智慧和記憶力都是有限的，在他短暫的生涯中能將所有法術學齊的更是少之又少，所以，選擇有用、切合需要的法術來學，是成為一名成功法師的必要條件。

對於一名剛加入冒險隊伍的見習法師來說，該學哪些法術，的確是個很令人頭痛的問題，以他那不純熟的法術技巧，既要擔負起攻敵的重責，還得在隊伍面臨危機之時卻敢斷後，所以小心的選擇學習的法術確有必要。

我建議年輕的法師們務必先學習雷系或火系系的魔法，為什麼呢？因為在冒險的初期，隊伍會遇見的敵人絕大多數都是一些弱人生物啦，巨形昆蟲啦，和黏土之類雜七雜八的怪物，火系和雷系對它們的效用較大。而

在絕大多數的 RPG 中，火系系法術「似乎」效力要較雷系法術大得多，再加上火系法術對不死生物也有相當的威力，所以火系法術通常列在學習的第一優先，其次才是雷系魔法。如果遊戲的法術系統中沒有雷系這一系，那麼風系和水系也可一學，而魔法飛彈（Magic Missile）更是不可放過。



令人著迷的RPG
冰系魔法

在法師們成長之後，應該馬上學習所有能學到的大範圍攻擊法術，因為初級的法術不但效力差，而且多半

只能攻擊一名敵人。所以在初期，法師們多倚賴戰士的刀劍來攻敵，自己則施展一些加強戰士攻擊或防禦力的輔助性法術；但是一名法師一旦能夠施展大範圍攻擊法術，他就堪身一變成了戰鬥的要角，戰士們則負責收拾被他法術炸傷的敵人，這可以大幅扭轉隊伍的戰鬥力。火系、冰、風和雷系的大範圍攻擊法術在此時都值得不計一切代價的去學，不過仍以火系和雷系魔法優先，特別是有名的火球（Fireball）法術。

當法師能夠學習其他種類的魔法時，就必須再做一次慎重的考慮了。如果遊戲中允許你的隊伍尋找特別隊員加入，那麼幻術是個很不錯的選擇，尤其是幻術中的心靈控制術，可以讓你充分感受到「出外靠「朋友」」這句話的意義。而且幻術對許多很難以一般法術傷害的強大生物（如龍和惡魔）特別有效，在最後的歷程中會是你的有力強援。幻術中的攻擊性法術包含了直接傷害敵人心靈的心靈傷害術（如冰城傳奇中的心靈爆破）、心靈控制術和一些降低敵人能力的心理性法術，如果使用得當都是很有用的。

下一步，瞬間致命的死亡性法術是法師們的最佳選擇，因為隊伍不論

能力提昇到何等程度，總會有一些怪物的威力高到讓隊伍難以抵擋，在這種情形下，狠下決心速戰速決可能比硬碰硬還要來得好些。不過那還是得看命運之神是否眷顧啦。死亡性法術有石化、神聖傷害、生命之拳 (Life Strike) 以及各系的最高級魔法，其中以石化和各系最高級魔法較易成功，神聖傷害性魔法成功率則較低，不過這當然還是要看對象才行。只是這是一句話「會成功的不值得用這種法術去炸，值得用這種法術去炸的總是不成功」，總之，當一切努力都無效時，這種法術可能會是你最後的王牌，讓命運來決定英雄們的未來吧！

一個法師如果能到這種程度，就可以說是差不多了。在最後的階段，法師們可以致力於學習一些最強也最耗法力的大範圍攻擊法術，以及一些專門對付特殊對象的魔法，像神聖攻擊法術以及用於傷害惡魔的破魔法術等，如果可能的話，將各系的最高級攻擊法術學齊，日後除了不懂法術的怪物外，便可「法力在身，行遍天下」了。

話又說回來，由於各 RPG 的魔法設定有所不同，有只分神聖、魔術的 (如巫術和魔師神恩系列)，有依地水火風大等元素來分的 (如書之石和多之魔)，有依法術性質來分的 (如冰城傳奇系列)，甚至有全部混在一起的 (如創世紀系列)，而且法術大多是整級整級的學，鮮有一兩個會漏掉的。所以在此的說明只是個指引，讓各位大致明白哪些法術該學，哪些先學哪些後學，這樣各位在法術系的調派分配上，就可以有一個基本的認識。

光談要學那些法術是不夠的，我們再討論一下攻擊性法術在施展上的運用吧！攻擊性法術當然都是用來戰鬥的，當戰士們的手臂不再能抵擋敵人的攻擊時，法師們要迅速殲滅敵陣化解危局，就有賴於正確的使用法術。這包含了一些通用的原則：

一、類人生物、不死生物和巨形是最懼怕大範圍的，尤其是不死生物和巨形昆蟲 (如巨蜘蛛 Giant Spider)。大範圍法術可說是有絕對的效力，不過在面對一些皮厚耐燒和速度快捷的敵人時，其功效可能就會減弱了。至於有血有肉的類人生物、大塊、冰和風能造成的傷害都是一樣好的，不過牠們比較懼怕火焰就是了。雷系魔法對所有的怪物都有效，不過除了水棲怪物外，效力似乎都不怎麼樣。

二、雷系的攻擊法術對任何有智能的怪物都有用 (你總不會認為牠們有心靈吧！)，尤以高智慧、不懂普通法術的敵人為最。血魔類的怪物有些可能不畏大範圍，必須用神聖的攻擊法術才能見效，而風系、魔法、魔術術和使用強力能量的高級攻擊法術大概是少數幾種能對龍 (Dragon) 的魔法，至於惡魔系 (Demon)，死亡性法術和最強的攻擊法術大概是唯一幾種有效的魔法了。不過我想有時你可能會寧願和它們比拳腳功夫。



不由得令人動容的
火系魔法

由於各 RPG 中的法術作用與怪物特性都有相異之處，因此有時你必須自己去試出最有效的法則，不過，有一句話或許可以提供你一些最基本的搭配方式，那就是：「用燒的不行，就轟轟看，再不行的話，就用炸的吧」。

人才濟濟



二：使用法術的時機，和法術本身的特性以及戰略規則有關。雖然這個也是摸久了就熟，不過在此我還是提供你們一些入門的基本法則吧

使用大範圍攻擊法術要趁敵陣未散開之時，一次炸中的敵人數目才會多。若是法術的威力會傷到自己人，那就要斟酌一下成果和損失，如果多炸掉幾個敵人會有很大的影響，那麼最好還是照炸不誤。在遇到威力大、速度快，卻不會使用長程攻擊和魔法的敵人時，就先轟最近的距離，再讓戰士去收拾牠們。切記隊伍的攻擊主力還是戰士，法師在和戰士並肩作戰時，應該先將敵人轟成重傷，戰士再去補上幾下，如此受到的損傷，就可以儘可能的減少，假如一次法術造成的傷害不夠，也可以派另一名法術做交互的轟炸，效果較為確實。

如果敵人之中有施法者或會用法術的怪物，務必全力對付它們，此時不是節省法力的時候。依敵人的能力和程度來選擇使用的魔法，儘快消滅之。會施法的怪物是最危險的，因為即使牠使用的魔法和你的一樣，你也可能抵受不住。至於難以傷害的敵人，就得看你一貫的態度了。是要用法術徹底解決，還是要用戰士去與它對峙，全看你能否巧妙利用法術了。

噢？哪來的腳步聲？不妙矣！今天已經講很多了，就先說到這裡吧，我去也。哇！

冒險補習班

如何探索未知之地

/Lord Jean

1 利用白

地圖描一次，不必太詳細，只要一些地形輪廓即可。接下來參考原地圖，標明城鎮、村落、城堡、道路等明顯路標。開始探險之後，就可以這在近乎空白的地圖上標示你自己的參考地形。當然了，原地圖沒有標示的地下城入口或其他特殊地點也要記錄其上，再次去的時候就可以很快找到。

2 若你一時還找不到可以顯示座標的方法，可以利用算步數的方法：首見選定兩個明顯目標，最好中間沒有什麼地形障礙，算看直線距離要幾步。多找一些明顯目標可以更準確。大概找出比例之後（也就是說地圖上兩城距離幾公分，在遊戲中要走幾步），就開始以主觀的大目標為中心（例如王城）向外擴張，逐步地找出到達各重要地點的路徑。以後你就可以這樣的方式記錄地形：「從王城，由 Trinsic 城向南 × 步，見到一間 × × 店，向西南 × 步，越過一沼澤地就到了。」再參考一下地圖，就不容易迷失了。

3 順著地圖上標示的道路走，沿途記下明顯的路標，如橋樑、房屋、路碑等，以後當你迷失方向，到處亂轉時，只要一找到道路，馬上就可以

知道自己身在何處。

4 儘快找到可以顯示目前座標或是附屬地形的寶物或法術，這可以使你較不容易迷失。

5 在廣大且道路錯綜複雜的地下城中，只要一迷路可就麻煩大了。此處畫地圖非常困難，這可怎麼辦？其實只要採漸進探險方式便可，不要一次就很深入，先將樓梯附近的地形弄熟，再逐漸增大範圍；先把一層走通，再考慮進入下一層。一下子就直衝最底層，要想再重見天日可就難了。除此之外，地下城中也有許多明顯的標誌，如地下湖泊、前人的屍骨、坑洞、固定陷阱，都可以做為參考。假如東西放在地下不會丟的話，在特定地點丟棄不重要的物品也是一個方法，至少你可以知道這裡來過了。

以上是我自己所找出的方法，提供各位玩家參考。若還有其他更好的方法，也請在 RPG 俱樂部上發表，幫助更多的人順利且快樂地享受 RPG 的樂趣。

許多玩家在遇到地圖龐大的平面移動型角色扮演遊戲時（如創世紀系列、冬之魔與仙境故事等遊戲），往往三兩下就迷失方向，不知身在何方。我本身曾是「廣大空間迷路症」患者，一碰到這種遊戲就沒戲，而 YMJ 佔便宜，全讓他搶去玩了。但是創世紀第六代動人的音樂、精細詳實的畫面實在太吸引人了，讓我覺得不去玩它，實在太對不起自己了，只好硬著頭皮跟隨主角進入月之門，一探不列顛尼亞大陸。

果然，沒兩三下我就搞得昏頭轉向，不知身在何方。不過在數天的辛苦征戰後，我找出了一些方法來防止迷失。為了讓和我有相同毛病的玩家也能分享，特地借 RPG 俱樂部一角提供給大家，

畫地圖不會，
看地圖總會

工欲善其事・必先利其器...



太紅了
擋都擋不住

啊嚏裝備店

在冒險的旅途中，沒有萬全的裝備是不行的。
/Lord Jean

後面再換個火球，兼展攻擊法術就好了，沒必要穿多厚。

2 皮革甲 (Leather Armor) :

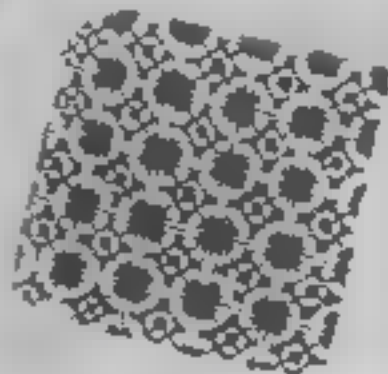
皮革甲



一般獸皮經過藥物製之後，就變成質料堅硬的皮革，再經過拼製成為皮革甲；也有用整塊皮做的，但不多見。防護效果比布衣稍好一點，至少可以抵擋短劍，或一般輕兵器。通常賊比較喜歡穿著皮革甲，王、飛龍走壁比較方便些。

3 環狀甲 (Ring Mail) :

環狀甲



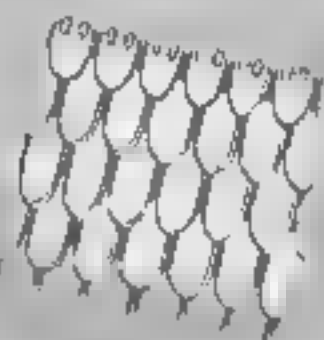
利用一吋的金屬環，整齊且緊密的排列在一起，以鐵絲固定起來。對於切割類的武器（如短刀、阿拉伯彎刀）有較好的防禦效果，但對付刺擊類武器（如弓、矢、矛）可就派不上用場了。

4 鎖子甲 (Chain Mail) :

此環狀甲的原料一樣，也是鐵環，只是環與環之間互相整齊且緊密地串連在一起。防護力量比環狀甲還大，但缺點還是一樣，怕刺擊類武器。這種護甲大多是當其他甲冑的襯甲比較多，或是在重要部位另加鐵片保護。

5 鱗片甲 (Scale Mail) :

鱗片甲



將許多小鐵片像動物鱗片的排列方式組合起來，提供較佳的防護。對於各式的武器都有一定的防護力，只是移動時鐵片互相撞擊的聲音在遠處都聽得到，很容易被敵人發現。

6 鎖子鎧 (Brigandine) :

鎖子鎧



和鎖子甲類似，但它是將鐵片排列整齊地縫或綁在帆布或皮革上，再外加一層布固定。雖然具有一定的防護力，但是若被敵人砍中縫縫處的話，可就有得受了。

嗨！各位冒險者大家好！今天不再推銷了，我們直接講到今天的主題——甲冑。這是冒險者用來保命的東西，不可不提。一般來說，甲冑的選擇和使用者的職業與力氣有關。當然了，一件穿了讓冒險者走路比龜還慢的甲冑是沒有用的，而穿了讓冒險者幾乎忘了「它的存在」的甲冑還不如不穿。因此選擇合適的甲冑成了一門學問了。以下就是各種甲冑的介紹。

布衣 (Cloth) :

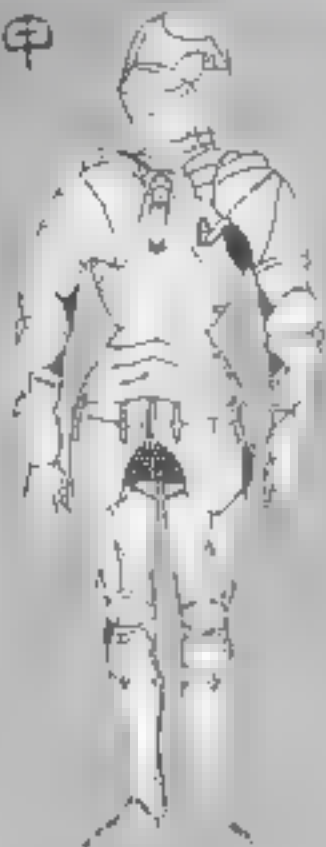
布衣



和你我目前所穿的沒有兩樣，除非你是天體主義者，喜歡身上空無一物的感覺。這是重量最輕，價格最便宜，但防護力最薄弱的護具。拿來防蚊蟲咬倒還不錯，至於進地下城呢……我很佩服你的勇氣。一般使用布衣當防具的大多是魔法者。因為他們每日都在鍛鍊心靈的力量，相對的身體就較為虛弱——據說曾有魔法師被厚重魔法書壓死的悲劇發生——不過魔法師可以施展防護法術保護自己。何況前面有戰士在拼命，他只要在

7 鎧甲 (Plate Mail)

鎧甲



這可以說是最重的甲冑，就連教士騎士穿起，都只能緩慢的移動。其他人更不用說了。所能提供的防護效果最好。大抵以穿著鎧甲的人，是被殺死的。而鎧甲的種類，分二式 (Field Plate) 與一體成型式 (Full Plate)。後者式鎧甲就是，幾件較大的胸、腹甲，再配合上一些護肘、護臂、鐵手套、護足護靴等。缺點是穿著很麻煩，但比一體成型鎧甲輕一些。而一體成型鎧甲是將所有部份鑄合成一體，可以說是滴水不漏。但因為需要依各人體型來做，所以價格比較昂貴。大概只有騎士階級的人才能負擔得起。

以上是各種甲冑，現在我們來看看，這些甲冑的製作過程。在遊戲中，我們可以看到，這些甲冑的製作過程，是不一樣的。

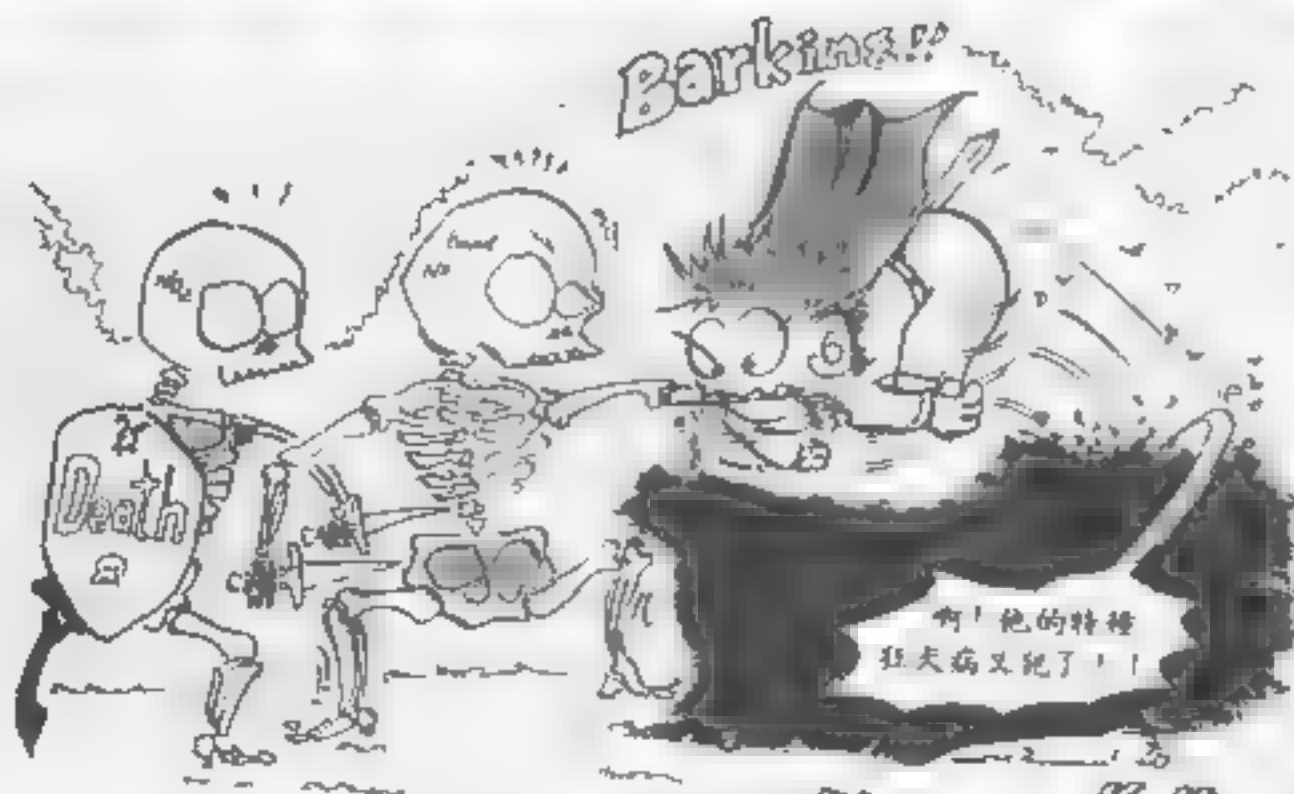
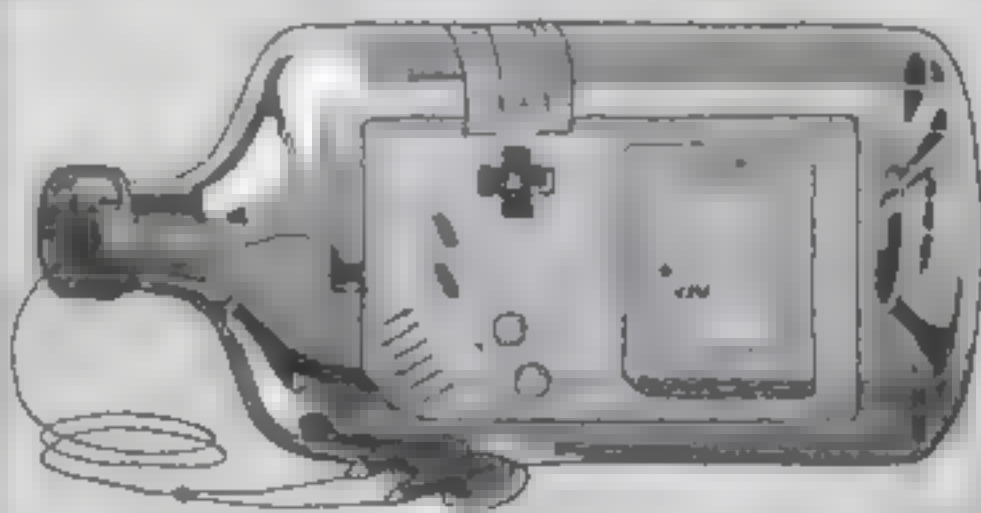
俱樂部啟事

本專欄因為中了YMJ倒店咖的詛咒，讀者意見調查排名敬陪末座。因此和主編商量決定本期整修內部，暫停開放。我再花時間整理有關資料，下一期將以嶄新的面目與各位紅心見面。

敬請期待



雞山雞 GAME



啊！他的特種
狂犬病又犯了！！



看到骨頭就如獲至寶，想到我那隻狗伙伴，那天在路邊發現有兩個骷髏，一

Q. R. R.

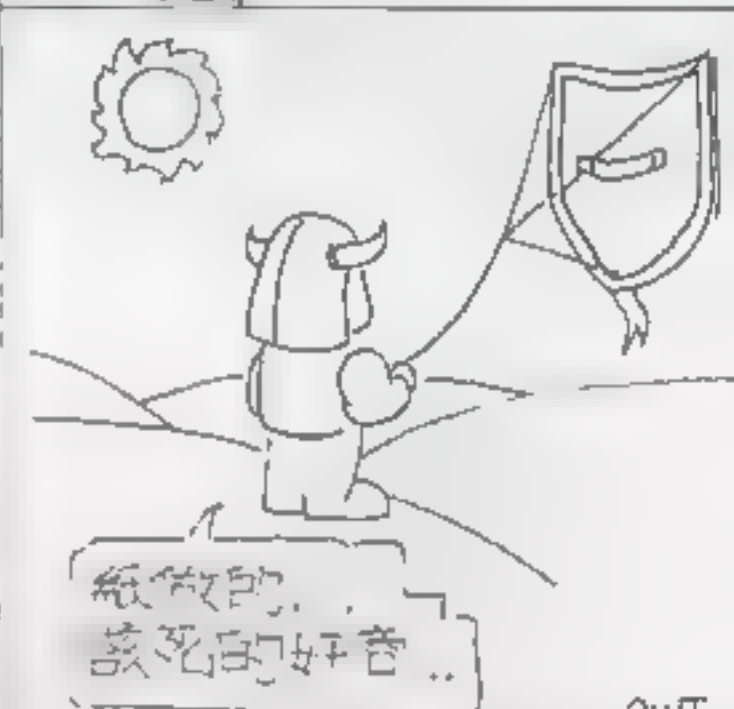
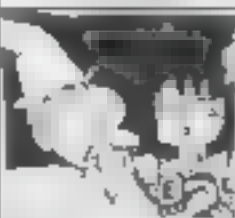


刺奸屠龍向來是冒險者不改的英雄本色，不過說起這條龍恐怕你也要手脚發抖，因為他是大名鼎鼎的……快樂泡泡龍。

小心點！
前面是隻「泡泡龍」。

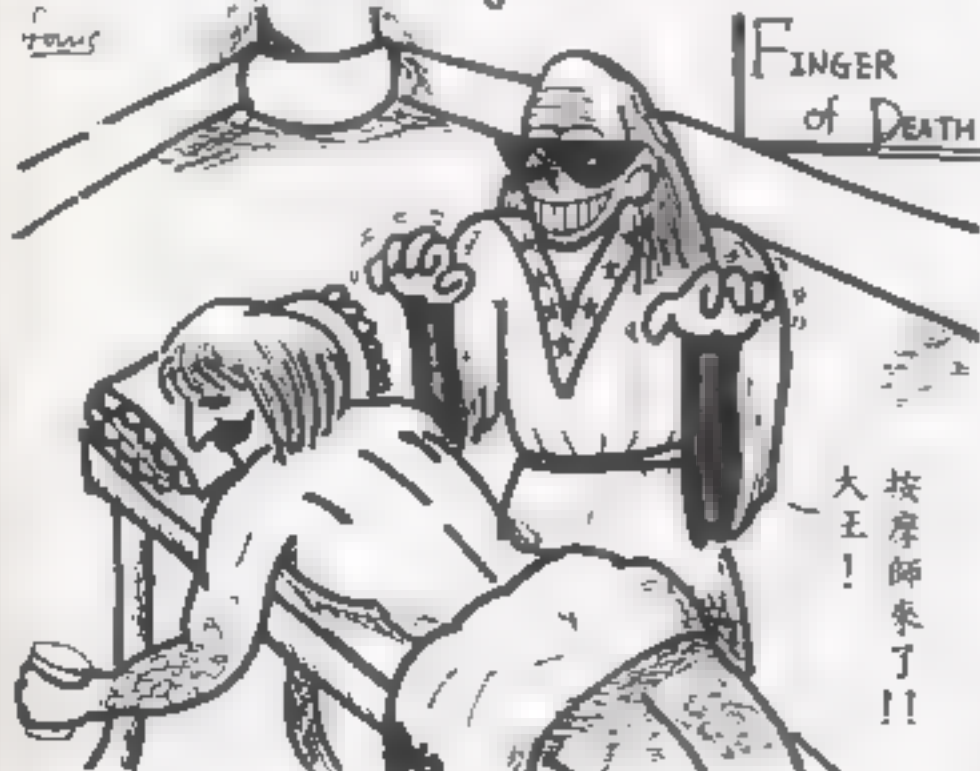


法師有一種傳送法術，但如果遇到糊塗的法師，那就完了……



話說大法師路易斯歷盡千辛萬苦，終於學會「死亡之指」的法術，於是決定冒險進宮，行刺惡王，為天下百姓除害……

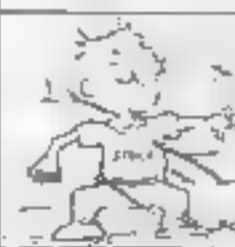
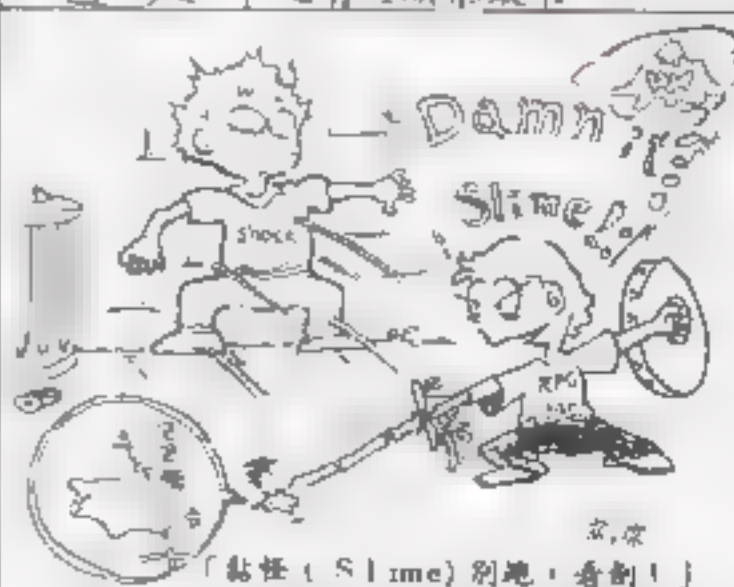
Might & Magic II



按摩師來了！！
大王！



盾牌是冒險者最基本的防禦裝備之一，可以在各城鎮的裝備店中購得，不過，我買的這個盾牌好像還有些娛樂效果……



RPG迷的心中滿懷斬妖除魔為民除害的胸襟，更有豐富的想像力，跟RPG迷出去，千萬要小心，最好隨身攜帶一瓶「救心」外加一瓶「安腦丸」……

水滸傳

修改大全(1)

——州縣資料

張虎



這是一本古書中的一段記載，筆者為了找到那件寶物和本冊了，跑遍了各大小古書店和舊書攤，終於在一個舊書攤的陰暗角落裡，找到了那本冊子。但寶物卻越尋不著。只好先回家研讀那本冊子，筆者不眠不休，研究了一大段，仍然找不到任何有關那件寶物的線索。只好透過傳真媒體，求助於善心人士，現在就將全書內容抄錄如下：

書名：如何使用——

安人，——那七個字可能被別人抹去了。

筆者猜那可能就是那件寶物上的七個奇字。編者按：此七字是Pctools，內容：

在A一下，輸入此七字，問題便可隨登使用這個寶物。

中嚴重警告：此書只有在邪惡勢力過大時，才能使用。而且使用者必須像林中一般，且，心由不可存一絲邪念。否則最後必走火入魔。

使用方法：

、州縣資料

、州縣資料包括現金（Gold）、糧食（Food）、金屬（Metal）、毛皮（Fur）、物價（Rate）、技能（Skill）、

、武裝（Arms）、支持度（Support）、防治洪水（Flood）、生產力（Land）、財富（Wealth）、英雄（Men）、豪傑（Heroes）、在野豪傑（People）則包括在人物資料內，山寨（Castles）則包括在地圖資料內。

2州縣的資料儲存位址見表1。

每州縣資料的排列方式見表2。

表1說明：在SAVEDATA檔中各儲存位置第1州資料起始位址，每1州資料佔24位元，因此只要根據此表再加以計算即可。例如要找第7州遊戲進度中第20中的起始位址，先

遊戲進度	磁區	起始位址
1	11	326
2	25	28
3	39	236
4	53	191
5	67	145
6	81	101
7	95	56
8	109	12
9	122	478
10	136	433

表1

查得第1州是在95磁區第56位元。以下列方法計算：

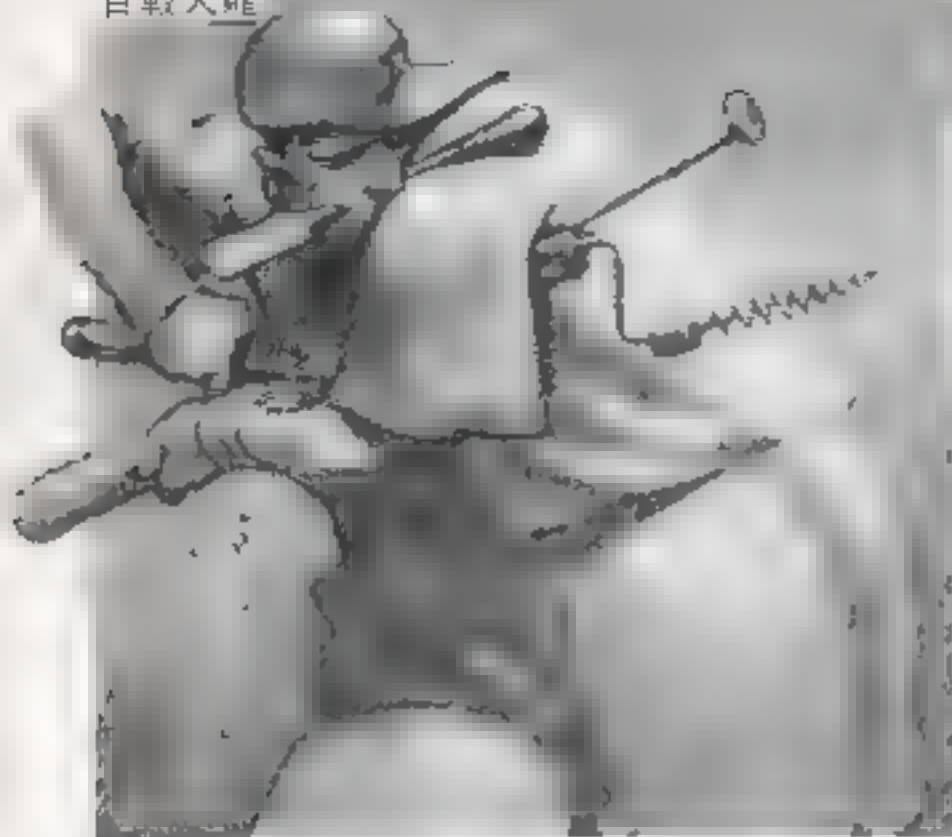
$$56 - 24 = 19 = 12 \quad 512 \div 512 = 1 \quad C$$

$$95 + 1 = 96$$

所以知道第20州是存在第96磁區第0位元的以後24位元中。

位	說明	位	說明
1	最高別亂改	13	支持度（SUPPORT）
2	最好別亂改	14	財富（WEALTH）
3	最好別亂改	15	物價（RATE）
4	最好別亂改	16	防治洪水（FLOOD）
5	00	17	生產力（LAND）
6	00	18	財富（WEALTH）
7	現金（GOLD）	19	支持度（SUPPORT）
8	現金（GOLD）	20	武裝（ARMS）
9	糧食（FOOD）	21	技能（SKILL）
10	糧食（FOOD）	22	最好別亂改
11	金屬（METAL）	23	最好別亂改
12	金屬（METAL）	24	最好別亂改

表2



強棒再出擊

哦！修改啊！
看我的吧！！

抽 者強棒再出擊神話連篇（刊於第七期）基於劇情只列出部份資料，今日特將之補齊。

請祭出你的 PC-TOOLS，目標 Disk #1，依下列各表修改。

表一、球員攻擊防禦資料的格式

相對位址	意 義
0	R=跑壘速度
2	T=傳球力道
4	C=接球能力

6	BA1=擊球力道
8	BA2=擊出的飛球型式
10	S=受傷後能支撐的局數

表二、投手投球資料的格式

相對位址	意 義
0	C=控球力
2	SP=球速
4	S=精力
6	F=投角度
8	PI(1)=第一種慣長的球路
10	PI(2)=第二種慣長的球路

（註：各組變量請參照強棒再出擊神話連篇）

表三、球員價碼的資料格式

相對位址	意 義
0~1	例如 C9 03 = 144 乘以 1000 = 144000

PART1：組織新球隊—— 改 BASEBALL.ORG

表四、Eugene 隊基本球員的資料位置

姓 名	攻防資料	投球資料
	sector	起始 disp
K Ryan	1	245
D Erte I	1	266

P Bowman	1	284		
J Burton	1	302		
D Slye	1	320		
B Rayl	1	338		
J Tunnell	1	356		
B Arment	1	374		
M Edwards	1	392	5	142
T Revneke	1	410	5	154
Lukaszuk	1	428	5	166
D Lukaszuk	1	446	5	178
D McClurg	1	464	5	190
L Patton	1	482	5	202
D Rose	1	500		
K Maier	2	6		
A. Gagnon	2	24		
G Volkmer	2	42		

表五、Menlo Park 隊基本球員的資料位置

姓 名	攻防資料	投球資料
	sector	起始 disp
R Liebnich	2	168
J Trotton	2	186
J. B. 15	2	204
V Suarez	2	222
D Lehnberg	2	240
G Muligan	2	258
W Townsend	2	276
L Vaeros	2	294
K Block	2	312
S Whiteley	2	330
N McMinto	2	348
C Cobb	2	366
P Zazelo	2	384
S Young	2	402
P Rose	2	420
I Shida	2	438
D Koch	2	456
D Simerly	2	474



/APOLLO

資料檔補述

我也不差哦!!



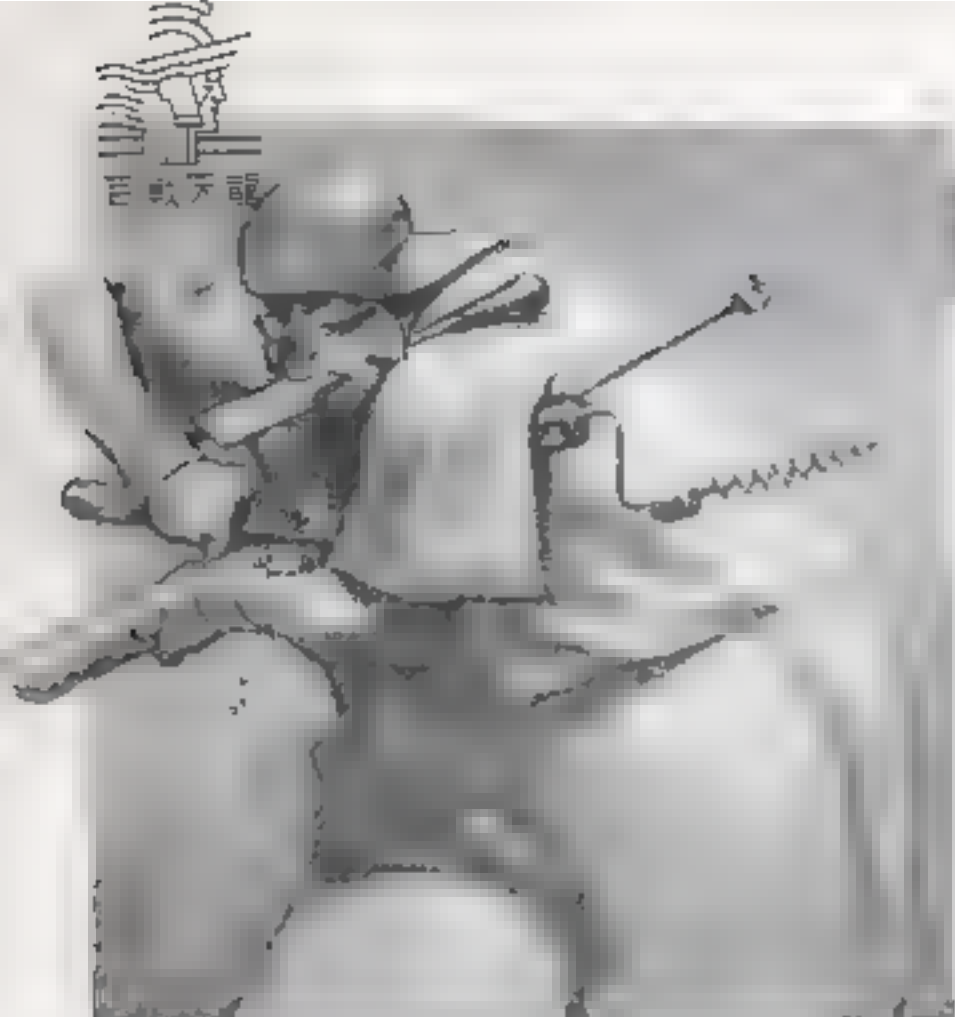
表六、新手的資料位置

姓名	攻防資料		投球資料		價 碼	
	sector	起始 disp	sector	起始 disp	sector	起始 disp
A. Chapin	3	88			5	302
U. Bunt	3	106			5	304
Warren	3	124			5	306
B. Dimick	3	142			5	308
S. Hughes	3	160			5	310
T. Bellamy	3	178			5	0
T. Thomas	3	196			6	2
K. Cousins	3	214			6	4
J. Dean	3	232			6	6
G. Anderson	3	250			6	8
C. Barani	3	268			6	10
K. Bathase	3	286			6	12
L. Bradshaw	3	304			6	14
K. Cooper	3	322			6	16
E. Derivas	3	340			6	18
Va	3	358			6	20
J. Marsella	3	376			6	22
H. Mills	3	394			6	24
M. Mongelli	3	412			6	26
D. Pela	3	430			6	28
D. Rhee	3	448			6	30
J. Schonfis	3	466			6	32
Street	3	484			6	34
Stagnatt	3	502			6	36
Weistman	4	2			6	38
Weich	4	26			6	40
Zmak	4	44			6	42
Garske	4	62	5	286	6	44
Giordano	4	80	5	298	6	46
Roberson	4	98	5	310	6	48
Gusa	4	116	5	322	6	50
Hartow	4	134	5	334	6	52

D. Head	4	152	5	346	6	54
L. Hicks	4	170	5	358	6	56
W. Herriford	4	188	5	370	6	58
B. Holt	4	206	5	382	6	60
S. Jordan	4	224	5	394	6	62
P. Kehler	4	242	5	406	6	64
A. Leavens	4	260	5	418	6	66
S. Knech	4	278	5	430	6	68

表七、自由球員（老手）的資料位置

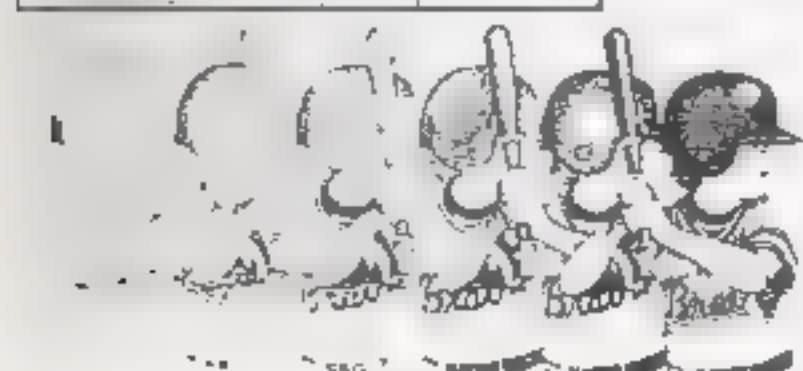
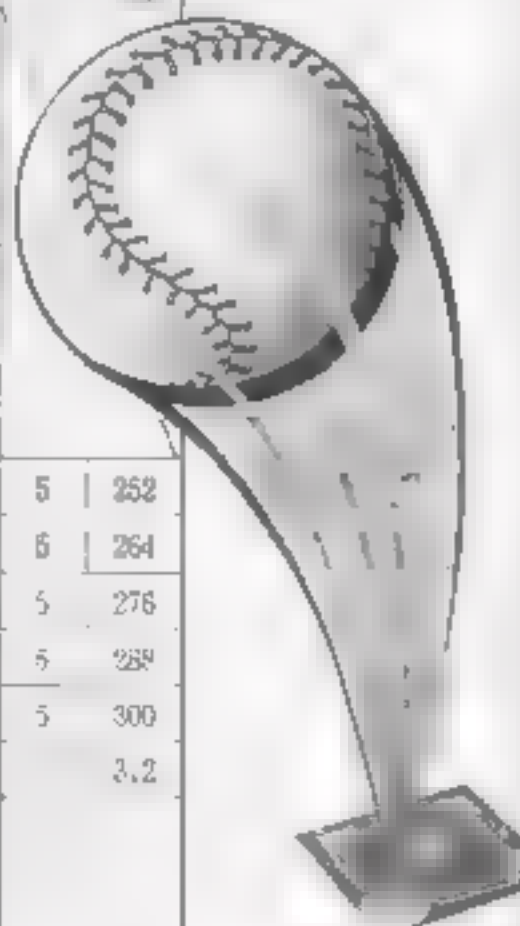
姓名	攻防資料		投球資料		價 碼	
	sector	起始 disp	sector	起始 disp	sector	起始 disp
B. Yogi	4	296			6	70
B. Johnny	4	314			6	72
G. Lou	4	332			6	74
Red	4	350			6	76
R. Jackie	4	368			6	78
B. Ernie	4	386			6	80
W. Maury	4	404			6	82
M. Stan	4	422			6	84
C. Ty	4	440			6	86
D. Joe	4	458			6	88
M. Willie	4	476			6	90
M. Mickey	4	494			6	92
R. Babe	5	0			6	94
A. Hank	5	18			6	96
C. Roberto	5	36			6	98
Y. Cy	5	54	5	442	6	100
S. Tom	5	72	5	454	6	102
P. Jim	5	90	5	466	6	104
F. Whitey	5	108	5	478	6	106
K. Sandy	5	126	5	490	6	108



ONE

表八、Man o Park 隊基本球員的資料
位置

姓 名	投 球 費 用		投 球 費 用	
	sector	起 點 disg	sector	起 點 disg
W. J. Smith	2	206		
W. J. Smith	2	206		
J. Davis	2	242		
M. Smith	2	260		
W. Leberg	2	278		
W. M. Smith	2	296		
W. Townsend	2	314		
W. Vivron	2	332		
W. Flock	2	350	5	252
Whiteley	2	368	5	264
W. Smith	2	386	5	276
W. Webb	2	404	5	288
W. Webb	2	422	5	300
W. Webb	2	440		312
W. Webb	2	458		
W. Webb	2	476		
W. Webb	2	494		
W. Webb	3	0		



表九、新手的資料位置

攻 防 資 料			投 球 資 料		價 碼	
姓 名	sector	起始 d.sp	sector	起始 disp	sector	起始 disp
A Choapum	3	126			6	28
J Bull	3	144			6	30
L Warren	3	162			6	32
B Dimick	3	180			6	34
S Hughes	3	198			6	36
T Bellamy	3	216			6	38
T Thomas	3	234			6	40
R Cousins	3	252			6	42
J Dean	3	270			6	44
G Anderson	3	288			6	46
C Kacani	3	306			6	48
K Balthase	3	324			6	50
I Bradshaw	3	342			6	52
K Cooper	3	360			6	54
P Derivas	3	378			6	56
J Ma	3	396			6	58
J Marsella	3	414			6	60
H Mills	3	432			6	62
M Monge	3	450			6	64
D Pels	3	468			6	66
D Rines	3	486			6	68
B Schonfis	3	504			6	70
C Street	4	10			6	72
L Stagnitt	4	28			6	74
G Weisman	4	46			6	76
H Welch	4	64			6	78
K Znak	4	82			6	80
C Jarske	4	100	5	324	6	82
S Gordon	4	118	5	336	6	84
S Roberson	4	136	5	349	6	86
R Gusa	4	154	5	360	6	88
D Harlow	4	172	5	372	6	90
D Hend	4	190	5	384	6	92
L Hicks	4	208	5	396	6	94
W Herriford	4	226	5	408	6	96
B Holt	4	244	5	420	6	98
S Jordan	4	262	5	432	6	100
P Kohler	4	280	5	444	6	102
A Leavens	4	298	5	456	6	104
S Roach	4	316	5	468	6	106

表十、自由球員(老手)的資料位置

姓名	攻防資料		投球資料		價 碼	
	sector	起始 disp	sector	起始 disp	sector	起始 disp
B Yogi	4	334			6	108
B Johnny	4	352			6	110
C Lou	4	370			6	112
C Red	4	388			6	114
R Jackie	4	406			6	116
J Ernie	4	424			6	118
W Maury	4	442			6	120
M Stan	4	460			6	122
C Ty	4	478			6	124
D Joe	4	496			6	126
M Willie	4	514			6	128
M Mickey	4	532			6	130
R Huber	4	550			6	132
A Hank	4	568			6	134
C Roberto	4	586			6	136
Y Cy	4	604	5	480	6	138
S Tom	4	622	5	492	6	140
P Jim	4	640	5	504	6	142
F Whitey	4	658	6	4	6	144
K Sandy	4	676	6	16	6	146



提示

- (1)把價碼改低，就可以買到一大票好手。
- (2)將傳球、接球能力和跑壘速度改成最高，然後叫電腦替你防守，便萬無一失。否則上半局辛辛苦苦得了三兩分，到了下半局一下子便倒賠一分。
- (3)雖可將打擊能力改到最強，但千萬不要電腦替你打擊，不然別怪強打者揮不出全壘打。



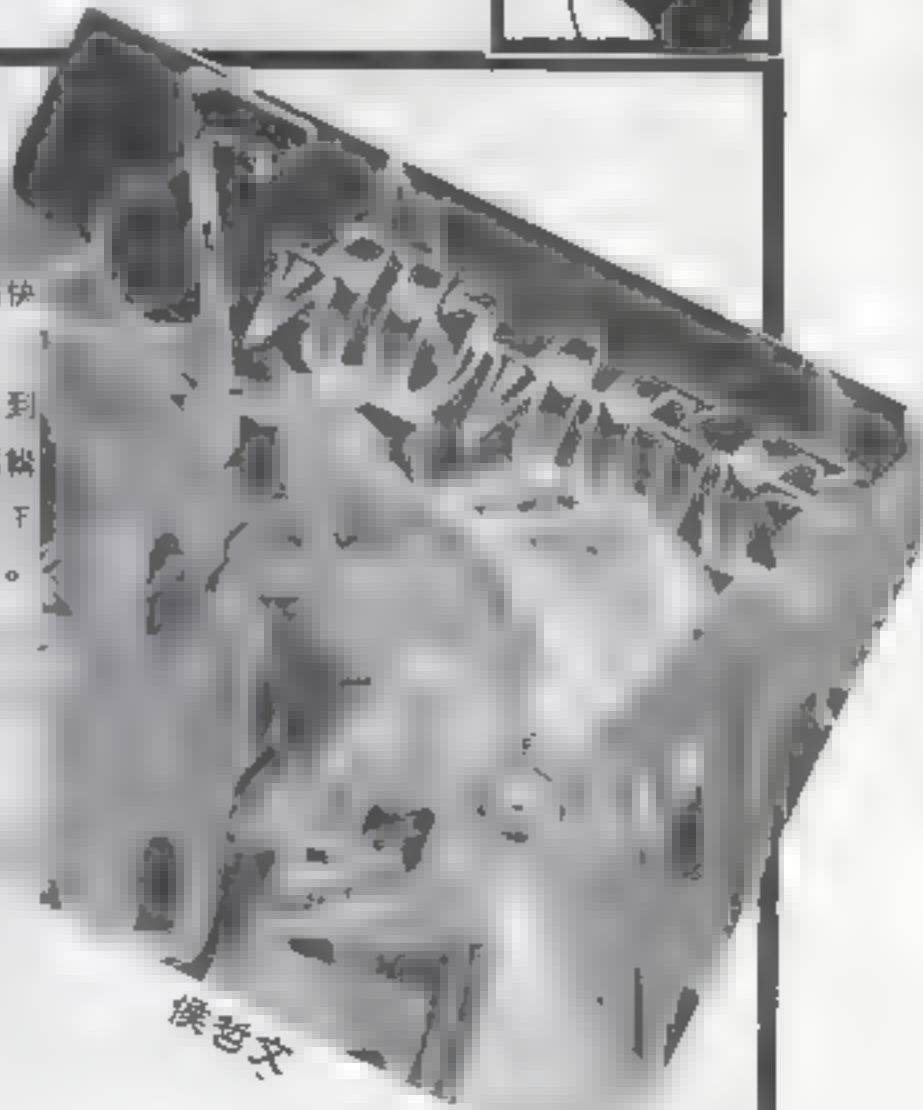
寶俠神鷹

部份無敵版

在軟體世界裡，我們曾經刊載過寶俠神鷹的二、三關修改，可是經我一再實驗，發現只有第三關變成無敵，第二關還不是，於是利用PC Tools找出使二、三關無敵的真

正修改位置，希望大家能玩的更痛快

首先載入PC-Tools，找到SAVAGE EXE檔按[F]鍵進入編輯系統後，按[F2]鍵，鍵入14找到下列畫線部份，把01都改為FF即可。



侯哲文

屠龍記 飛天入地術

Barbarian



/Monster Master

施展方法：

向右碎步前進，直到轉換畫面前的最後一步立即左轉，而格會從上半層慢慢沉落到下半層地面。

附帶說明：

如何有兩萬多帶並適合施展，但要在畫面右緣下方是不是被刺住，否則一旦西格沉至下半層，就會卡在死地動彈不得。使用鍵盤控制比較容易做出正確動作。

如果西格在你的指揮下能來去自如，那麼，恭喜你擁有了無敵技巧的基礎。仔細觀察敵人動態，你可以發現敵人的攻擊動作；只要是敵人並未做出攻擊動作，即使你和敵人重疊也不會損傷。屠龍記並非採取殲滅制，避免無謂的戰鬥才能保存實力。*

未青誠所至，金石為開。而格一心欲手刃親仇，這番為正義而戰的決心感動了地府深處的冥王，特許其父亡魂在必要時給予助力。目前至少發現了以下兩種現象

一、半空天行

地形限制：

右邊是斷崖，以西格的跳躍力可及右側畫面邊緣，且須位於畫面上半層。

依西格的跳躍力估量起跳地點，跳躍後如果佇足畫面右側邊緣上空即告功成。接下來以行走或奔跑指令繼續向右前進即可。

附帶說明

目前僅發現一處位置符合上述的地形條件。該畫面的特徵是上半層有

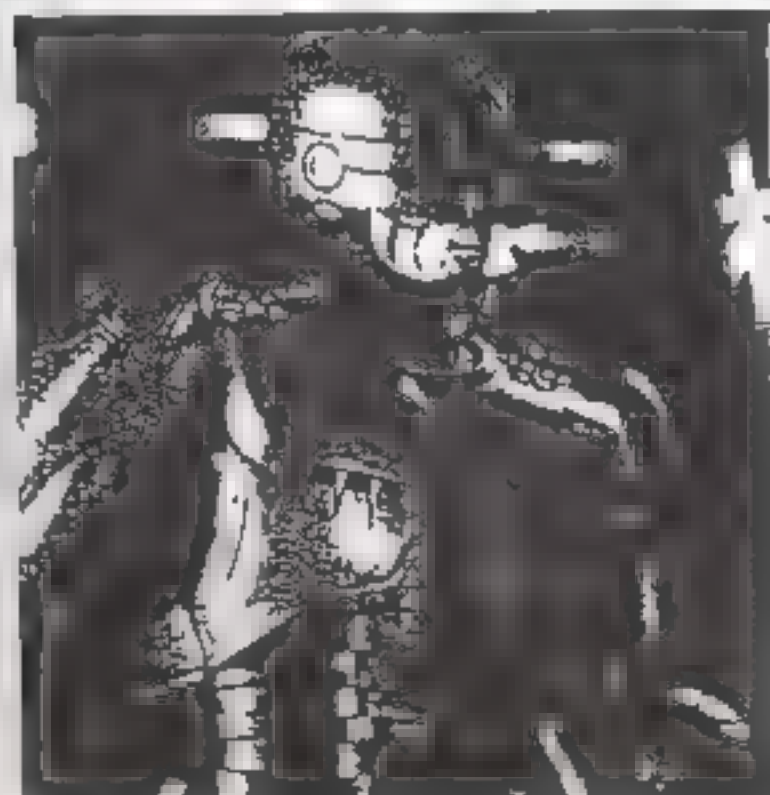
一割石縫隙，右緣為斷崖；斷崖旁有垂直斜坡從上半層右方通到下半層左方，下半層有一敵人。

如果不小心跳過頭，當西格直接轉換到下半層畫面，也不過是緩緩從天而降，並不會墜地身亡。若施展成功，於此可避開兩個敵人和一處陷阱。

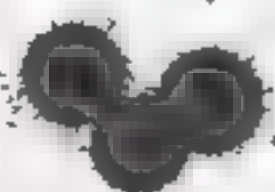
二、元身地遁

地形限制：

畫面的上半層和下半層都能自由往返右方或左方的隔鄰畫面，在上半層畫面正上方有



機器戰警 鍵盤控制補選



/尤啓任

當戰警走到上方遇見敵人時，卻不斜上或斜下射擊，我們可以同時按：**[Q]+[P]**是右上，**[Q]+[O]**是左上，**[A]+[P]**是右下，**[A]+[O]**是左下。當我們要一直射擊前進，必須把鍵按著不放。*



百戰天龍

聽到什麼了?

熱血高校



得分秘技

與得分技巧

一、得分秘技：

此秘技只適用於第一關及第二關。當你解決所有敵人及此關的老大時，應上月臺和碼頭跳，不可思議的事情發生了，此時雖然血全部因“自殺”而消耗光了，過關後就知道生命數目沒有減少，也因此得到極高的分數。最多可達1800分，不信請試試看。直請上臺——在第二關時，上臺等待快樂結束時才可行動。否則會白白送掉性命。真可惜。



李國銘

二、攻略技巧：

在各關開始時，站在畫面中央，使出飛踢，不管是誰，若將屋頂在你

的腳下，連老大也不例外，但大飛頭 (Mr. Big) 可不行了，他的衝法可厲害了。對付飛車黨時，先走到岸邊，找出越野車轉彎時的位置，然後在那兒使用原地跳躍，便可很快解決他們。第四關的刺客是狼角色，如果被他們的刀子一刺，可不好玩了，所以儘量不要被他們夾攻或正面對。至於大飛頭 / Mr. Big，可用飛踢解決他，但是要小心的子彈，否則你



RENEGADE



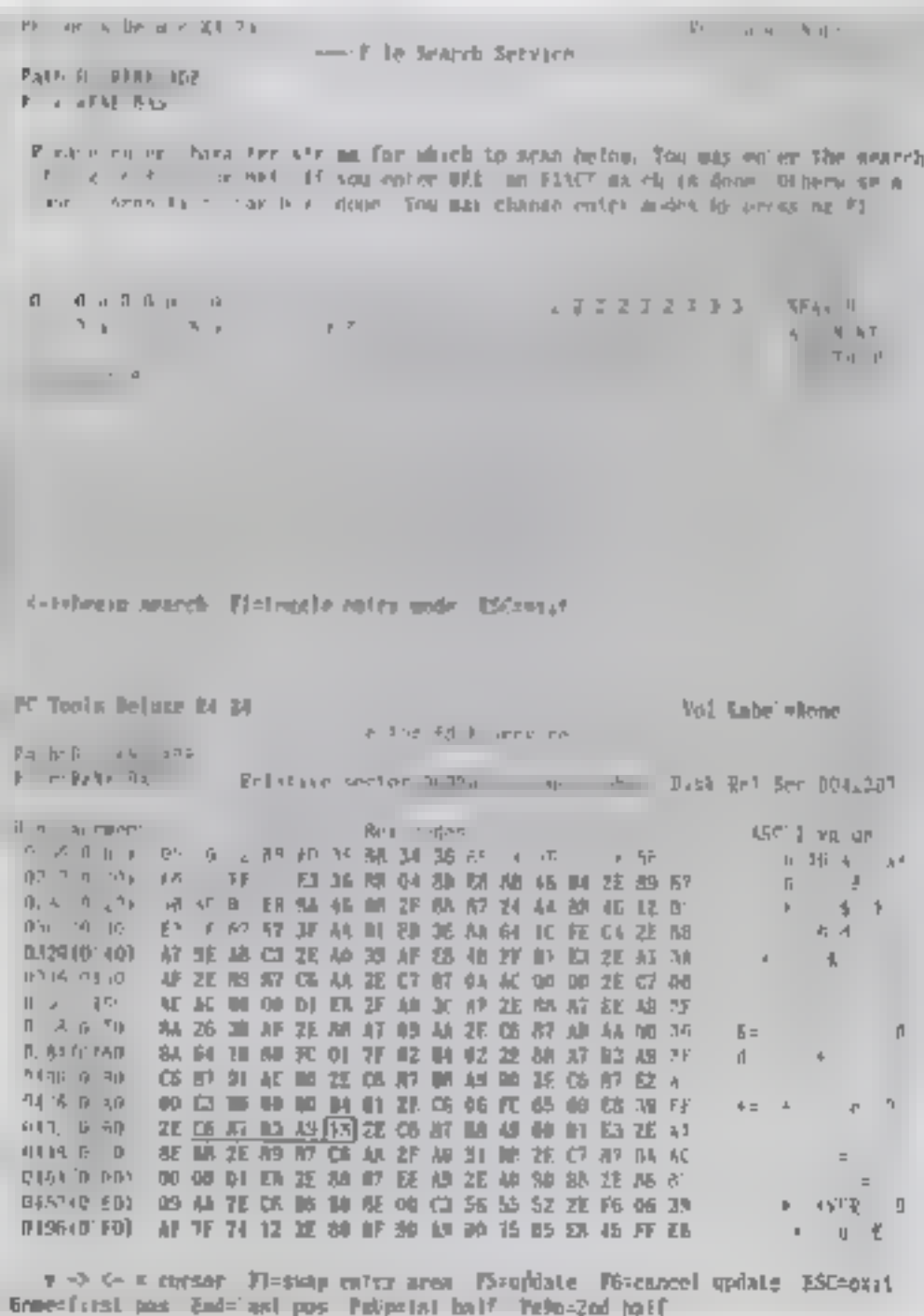
生命力修改

熱血高校是一個動作性模擬遊戲，生命力和時間實在是讓許多玩家傷腦筋，由於筆者功力有限只找出生命力之修改法。首先載入 PCTOOLS 程式利用搜尋功能 (F) 找出 RENE BAS 裡 C6 87 D3 A9 18 的位置後 (附圖一) 按 [E] 鍵將最後的 18 改為 70，再按 [F5] 儲存起來，就可以持續你的生命力。

方善悅

最後別忘了學會「蹲下攻擊」，它將是使你能在限時之內打死「不要臉的頭頭」最佳功夫。

聽我的準沒錯



不是佳片不出……

請看軟體世界的產品分類目錄

(前有*表支援魔奇書效卡)

動作

遊戲名稱	編號	片數	售價
惡魔	貨 4	1	80
惡魔的野望	貨 70	1	80
惡魔的野望 II	貨 35	1	80
惡魔的野望 III	貨 59	1	150
惡魔的野望 IV	貨 67	1	80
惡魔的野望 V	貨 14	1	80
惡魔的野望 VI	貨 6	1	80
惡魔的野望 VII	貨 18	1	80
惡魔的野望 VIII	貨 14	2	50
惡魔的野望 IX	貨 6	1	80
惡魔的野望 X	貨 6	1	140
惡魔的野望 XI	貨 10	1	80
惡魔的野望 XII	貨 24	1	80
惡魔的野望 XIII	貨 40	2	80
惡魔的野望 XIV	貨 42	1	80
惡魔的野望 XV	貨 45	1	80
惡魔的野望 XVI	貨 47	1	80
惡魔的野望 XVII	貨 48	2	150
惡魔的野望 XVIII	貨 65	1	80
惡魔的野望 XIX	貨 64	1	80
惡魔的野望 XX	貨 69	1	80
惡魔的野望 XXI	貨 76	1	80
惡魔的野望 XXII	貨 4	1	80
惡魔的野望 XXIII	貨 49	1	80
惡魔的野望 XXIV	貨 96	2	150
惡魔的野望 XXV	貨 01	2	150
惡魔的野望 XXVI	貨 0	2	150
惡魔的野望 XXVII	貨 1	2	150
惡魔的野望 XXVIII	貨 14	2	150
惡魔的野望 XXIX	貨 5	1	80
惡魔的野望 XXX	貨 7	1	80
惡魔的野望 XXXI	貨 8	1	80
惡魔的野望 XXXII	貨 9	1	80
惡魔的野望 XXXIII	貨 10	2	150
惡魔的野望 XXXIV	貨 12	1	80
惡魔的野望 XXXV	貨 15	1	80
惡魔的野望 XXXVI	貨 20	1	80
惡魔的野望 XXXVII	貨 19	1	80
惡魔的野望 XXXVIII	貨 30	2	150
惡魔的野望 XXXIX	貨 32	2	150
惡魔的野望 XL	貨 34	2	150
惡魔的野望 XLI	貨 38	2	150
惡魔的野望 XLII	貨 40	1	80
惡魔的野望 XLIII	貨 41	1	80
惡魔的野望 XLIV	貨 43	2	150
惡魔的野望 XLV	貨 45	2	150
惡魔的野望 XLVI	貨 46	2	150
惡魔的野望 XLVII	貨 47	3	150
惡魔的野望 XLVIII	貨 49	2	150
惡魔的野望 XLIX	貨 50	2	150
惡魔的野望 L	貨 56	2	150
惡魔的野望 LI	貨 57	2	150

遊戲名稱	編號	片數	售價
惡魔的野望	貨 160	1	80
惡魔的野望 II	貨 63	2	150
惡魔的野望 III	貨 164	1	80
惡魔的野望 IV	貨 6	1	80
惡魔的野望 V	貨 167	1	150
惡魔的野望 VI	貨 170	1	150
惡魔的野望 VII	貨 172	2	150
惡魔的野望 VIII	貨 173	2	150
惡魔的野望 IX	貨 174	2	150
惡魔的野望 X	貨 177	2	150
惡魔的野望 XI	貨 180	2	150
惡魔的野望 XII	貨 181	2	150
惡魔的野望 XIII	貨 182	2	150
惡魔的野望 XIV	貨 183	2	150
惡魔的野望 XV	貨 184	2	150
惡魔的野望 XVI	貨 185	2	150
惡魔的野望 XVII	貨 186	2	150
惡魔的野望 XVIII	貨 187	2	150
惡魔的野望 XIX	貨 188	2	150
惡魔的野望 XX	貨 189	2	150
惡魔的野望 XXI	貨 190	2	150
惡魔的野望 XXII	貨 191	2	150
惡魔的野望 XXIII	貨 192	2	150
惡魔的野望 XXIV	貨 193	2	150
惡魔的野望 XXV	貨 194	2	150
惡魔的野望 XXVI	貨 195	2	150
惡魔的野望 XXVII	貨 196	2	150
惡魔的野望 XXVIII	貨 197	2	150
惡魔的野望 XXIX	貨 198	2	150
惡魔的野望 XXX	貨 199	2	150



遊戲名稱	編號	片數	售價
惡魔的野望	貨 16	1	80
惡魔的野望 II	貨 23	2	150
惡魔的野望 III	貨 27	1	80
惡魔的野望 IV	貨 28	1	80
惡魔的野望 V	貨 29	1	80
惡魔的野望 VI	貨 30	1	80
惡魔的野望 VII	貨 31	1	80
惡魔的野望 VIII	貨 32	1	80
惡魔的野望 IX	貨 33	1	80
惡魔的野望 X	貨 34	1	80
惡魔的野望 XI	貨 35	1	80
惡魔的野望 XII	貨 36	1	80
惡魔的野望 XIII	貨 37	1	80
惡魔的野望 XIV	貨 38	1	80
惡魔的野望 XV	貨 39	1	80
惡魔的野望 XVI	貨 40	1	80
惡魔的野望 XVII	貨 41	1	80
惡魔的野望 XVIII	貨 42	1	80
惡魔的野望 XIX	貨 43	1	80
惡魔的野望 XX	貨 44	1	80
惡魔的野望 XXI	貨 45	1	80
惡魔的野望 XXII	貨 46	1	80
惡魔的野望 XXIII	貨 47	1	80
惡魔的野望 XXIV	貨 48	1	80
惡魔的野望 XXV	貨 49	1	80
惡魔的野望 XXVI	貨 50	1	80
惡魔的野望 XXVII	貨 51	1	80
惡魔的野望 XXVIII	貨 52	1	80
惡魔的野望 XXIX	貨 53	1	80
惡魔的野望 XXX	貨 54	1	80
惡魔的野望 XXXI	貨 55	1	80
惡魔的野望 XXXII	貨 56	1	80
惡魔的野望 XXXIII	貨 57	1	80
惡魔的野望 XXXIV	貨 58	1	80
惡魔的野望 XXXV	貨 59	1	80
惡魔的野望 XXXVI	貨 60	1	80
惡魔的野望 XXXVII	貨 61	1	80
惡魔的野望 XXXVIII	貨 62	1	80
惡魔的野望 XXXIX	貨 63	1	80
惡魔的野望 XL	貨 64	1	80
惡魔的野望 XLI	貨 65	1	80
惡魔的野望 XLII	貨 66	1	80
惡魔的野望 XLIII	貨 67	1	80
惡魔的野望 XLIV	貨 68	1	80
惡魔的野望 XLV	貨 69	1	80
惡魔的野望 XLVI	貨 70	1	80
惡魔的野望 XLVII	貨 71	1	80
惡魔的野望 XLVIII	貨 72	1	80
惡魔的野望 XLIX	貨 73	1	80
惡魔的野望 L	貨 74	1	80
惡魔的野望 LI	貨 75	1	80
惡魔的野望 LII	貨 76	1	80
惡魔的野望 LIII	貨 77	1	80
惡魔的野望 LIV	貨 78	1	80
惡魔的野望 LV	貨 79	1	80
惡魔的野望 LVI	貨 80	1	80
惡魔的野望 LVII	貨 81	1	80
惡魔的野望 LVIII	貨 82	1	80
惡魔的野望 LIX	貨 83	1	80
惡魔的野望 LX	貨 84	1	80
惡魔的野望 LXI	貨 85	1	80
惡魔的野望 LXII	貨 86	1	80
惡魔的野望 LXIII	貨 87	1	80
惡魔的野望 LXIV	貨 88	1	80
惡魔的野望 LXV	貨 89	1	80
惡魔的野望 LXVI	貨 90	1	80
惡魔的野望 LXVII	貨 91	1	80
惡魔的野望 LXVIII	貨 92	1	80
惡魔的野望 LXIX	貨 93	1	80
惡魔的野望 LXX	貨 94	1	80
惡魔的野望 LXXI	貨 95	1	80
惡魔的野望 LXXII	貨 96	1	80
惡魔的野望 LXXIII	貨 97	1	80
惡魔的野望 LXXIV	貨 98	1	80
惡魔的野望 LXXV	貨 99	1	80
惡魔的野望 LXXVI	貨 100	1	80



運動

遊戲名稱	編號	片數	售價
惡魔的野望	貨 14	1	80
惡魔的野望 II	貨 35	2	270
惡魔的野望 III	貨 5	1	80
惡魔的野望 IV	貨 10	1	80
惡魔的野望 V	貨 27	1	80
惡魔的野望 VI	貨 73	1	80
惡魔的野望 VII	貨 80	4	900
惡魔的野望 VIII	貨 82	1	80
惡魔的野望 IX	貨 98	1	80
惡魔的野望 X	貨 102	2	150
惡魔的野望 XI	貨 104	1	80
惡魔的野望 XII	貨 123	2	150
惡魔的野望 XIII	貨 24	1	80
惡魔的野望 XIV	貨 189	2	180
惡魔的野望 XV	貨 193	1	80



冒險

遊戲名稱	編號	片數	售價
惡魔的野望	貨 37	1	80
惡魔的野望 II	貨 71	2	150
惡魔的野望 III	貨 158	1	80
惡魔的野望 IV	貨 159	1	80
惡魔的野望 V	貨 23	2	230
惡魔的野望 VI	貨 3	1	80
惡魔的野望 VII	貨 10	1	80
惡魔的野望 VIII	貨 7	1	80
惡魔的野望 IX	貨 8	1	80
惡魔的野望 X	貨 31	1	80
惡魔的野望 XI	貨 33	1	80
惡魔的野望 XII	貨 34	2	150
惡魔的野望 XIII	貨 48	1	80
惡魔的野望 XIV	貨 49	1	80
惡魔的野望 XV	貨 50	1	80
惡魔的野望 XVI	貨 51	1	80
惡魔的野望 XVII	貨 52	1	80
惡魔的野望 XVIII	貨 53	1	80
惡魔的野望 XIX	貨 54	1	80
惡魔的野望 XX	貨 55	1	80
惡魔的野望 XXI	貨 56	1	80
惡魔的野望 XXII	貨 57	1	80
惡魔的野望 XXIII	貨 58	1	80
惡魔的野望 XXIV	貨 59	1	80
惡魔的野望 XXV	貨 60	1	80
惡魔的野望 XXVI	貨 61	1	80
惡魔的野望 XXVII	貨 62	1	80
惡魔的野望 XXVIII	貨 63	1	80
惡魔的野望 XXIX	貨 64	1	80
惡魔的野望 XXX	貨 65	1	80
惡魔的野望 XXXI	貨 66	1	80
惡魔的野望 XXXII	貨 67	1	80
惡魔的野望 XXXIII	貨 68	1	80
惡魔的野望 XXXIV	貨 69	1	80
惡魔的野望 XXXV	貨 70	1	80
惡魔的野望 XXXVI	貨 71	1	80
惡魔的野望 XXXVII	貨 72	1	80
惡魔的野望 XXXVIII	貨 73	1	80
惡魔的野望 XXXIX	貨 74	1	80
惡魔的野望 XL	貨 75	1	80
惡魔的野望 XLI	貨 76	1	80
惡魔的野望 XLII	貨 77	1	80
惡魔的野望 XLIII	貨 78	1	80
惡魔的野望 XLIV	貨 79	1	80
惡魔的野望 XLV	貨 80	1	80
惡魔的野望 XLVI	貨 81	1	80
惡魔的野望 XLVII	貨 82	1	80
惡魔的野望 XLVIII	貨 83	1	80
惡魔的野望 XLIX	貨 84	1	80
惡魔的野望 L	貨 85	1	80
惡魔的野望 LI	貨 86	1	80
惡魔的野望 LII	貨 87	1	80
惡魔的野望 LIII	貨 88	1	80
惡魔的野望 LIV	貨 89	1	80
惡魔的野望 LV	貨 90	1	80
惡魔的野望 LVI	貨 91	1	80
惡魔的野望 LVII	貨 92	1	80
惡魔的野望 LVIII	貨 93	1	80
惡魔的野望 LIX	貨 94	1	80
惡魔的野望 LX	貨 95	1	80
惡魔的野望 LXI	貨 96	1	80
惡魔的野望 LXII	貨 97	1	80
惡魔的野望 LXIII	貨 98	1	80
惡魔的野望 LXIV	貨 99	1	80
惡魔的野望 LXV	貨 100	1	80

片名	編 號	片數	西價
尼普傳奇	貴 30	2	50
歐洲公路戰	貴 43		80
尼 斯 戰	貴 54		90
萊 斯 戰	貴 65		90
田輪武士	貴 85		90
泥城傳奇	貴 88	2	90
歐戰中野戰戰	貴 98		90
國 傳奇	貴		90
在印度	貴 86		150
未來之魔法	珍 2	4	90
死者之池	珍 5	3	230
魔術門	珍 7	3	230
冬之魔	珍 8	3	230
司仙物的田鏡	珍 20	4	270
幽暗森林	珍 27	2	180
克萊恩英雄	珍 40	4	270
則則紀	珍 44	7	385
武士傳	珍 45	6	245

遊戲名稱	廠 號	片 數	售價
金剛女寶	寶 9	1	60
金剛女寶II	寶 2	2	50
金剛女寶III	寶 3	2	50
金剛女寶IV	寶 4	1	60
金剛女寶V	寶 5	1	60
金剛女寶VI	寶 6	2	50
金剛女寶VII	寶 7	2	50
金剛女寶VIII	寶 8	1	60
金剛女寶IX	寶 9	1	60
金剛女寶X	寶 10	2	50
金剛女寶XI	寶 11	2	50
金剛女寶XII	寶 12	2	50
金剛女寶XIII	寶 13	2	50
金剛女寶XIV	寶 14	2	50
金剛女寶XV	寶 15	2	50
金剛女寶XVI	寶 16	2	50
金剛女寶XVII	寶 17	2	50
金剛女寶XVIII	寶 18	2	50
金剛女寶XIX	寶 19	2	50
金剛女寶XX	寶 20	2	50

遊樂名稱	票價	件數	售價
大龍井 觀音	券 20	4	270
砲台 觀音	券 30	3	230
觀音 西門	券 42	4	270
觀音 西門	券 1	1	150
觀音 西門	券 136	1	80
觀音 西門	券 131	2	150
觀音 西門	券 190	2	150
觀音 西門	券 30	3	250
觀音 西門	券 15	3	180
觀音 西門	券 34	2	230
觀音 西門	券 100	1	80
觀音 西門	券 29	3	180
觀音 西門	券 37	2	180

片名	集数	片长	年份
南京故事	7	6	2001
中国字	21	2	1991
中国字	4	6	2001
中国字	10	8	2001
中国字	25	3	2001
中国字	10	6	2001
中国字	3	9	2001
中国字	11	5	2001
中国字	16	10	2001
中国字	1	9	2001

品种名称	播种面积	产量
小麦	77.2	160
玉米	70.3	230

遊戲名稱	編號	片數	售價
水雷摩	第35	1	130
眼鏡蛇計劃	貴46	1	80
銀河帝國大決戰	貴71	1	80
聖女貞節	貴135	1	150
北風烈	貴194	2	150

景 觀 名 稱	座 號	片 數	總 價
金江大樓	貴 68	1	80
李烈鈞式 三層樓	桂 21	5	340
廣源祥會	貴 52	2	160
廣南金字塔	貴136	1	80
地 區 局	西 35	2	60
廣江連署	貴 89	2	150

品名	編 號	計 數	價 值
紅 粉	06	2	1.00
紅 粉	07	2	1.50
紅 粉	08	2	1.50
紅 粉	09	2	1.00
紅 粉	10	2	1.00
紅 粉	11	2	1.00
紅 粉	12	2	1.00
紅 粉	13	2	1.00
紅 粉	14	2	1.00
紅 粉	15	2	1.00
紅 粉	16	2	1.00
紅 粉	17	2	1.00
紅 粉	18	2	1.00
紅 粉	19	2	1.00
紅 粉	20	2	1.00
紅 粉	21	2	1.00
紅 粉	22	2	1.00
紅 粉	23	2	1.00
紅 粉	24	2	1.00
紅 粉	25	2	1.00
紅 粉	26	2	1.00
紅 粉	27	2	1.00
紅 粉	28	2	1.00
紅 粉	29	2	1.00
紅 粉	30	2	1.00
紅 粉	31	2	1.00
紅 粉	32	2	1.00
紅 粉	33	2	1.00
紅 粉	34	2	1.00
紅 粉	35	2	1.00
紅 粉	36	2	1.00
紅 粉	37	2	1.00
紅 粉	38	2	1.00
紅 粉	39	2	1.00
紅 粉	40	2	1.00
紅 粉	41	2	1.00
紅 粉	42	2	1.00
紅 粉	43	2	1.00
紅 粉	44	2	1.00
紅 粉	45	2	1.00
紅 粉	46	2	1.00
紅 粉	47	2	1.00
紅 粉	48	2	1.00
紅 粉	49	2	1.00
紅 粉	50	2	1.00
紅 粉	51	2	1.00
紅 粉	52	2	1.00
紅 粉	53	2	1.00
紅 粉	54	2	1.00
紅 粉	55	2	1.00
紅 粉	56	2	1.00
紅 粉	57	2	1.00
紅 粉	58	2	1.00
紅 粉	59	2	1.00
紅 粉	60	2	1.00
紅 粉	61	2	1.00
紅 粉	62	2	1.00
紅 粉	63	2	1.00
紅 粉	64	2	1.00
紅 粉	65	2	1.00
紅 粉	66	2	1.00
紅 粉	67	2	1.00
紅 粉	68	2	1.00
紅 粉	69	2	1.00
紅 粉	70	2	1.00
紅 粉	71	2	1.00
紅 粉	72	2	1.00
紅 粉	73	2	1.00
紅 粉	74	2	1.00
紅 粉	75	2	1.00
紅 粉	76	2	1.00
紅 粉	77	2	1.00
紅 粉	78	2	1.00
紅 粉	79	2	1.00
紅 粉	80	2	1.00
紅 粉	81	2	1.00
紅 粉	82	2	1.00
紅 粉	83	2	1.00
紅 粉	84	2	1.00
紅 粉	85	2	1.00
紅 粉	86	2	1.00
紅 粉	87	2	1.00
紅 粉	88	2	1.00
紅 粉	89	2	1.00
紅 粉	90	2	1.00
紅 粉	91	2	1.00
紅 粉	92	2	1.00
紅 粉	93	2	1.00
紅 粉	94	2	1.00
紅 粉	95	2	1.00
紅 粉	96	2	1.00
紅 粉	97	2	1.00
紅 粉	98	2	1.00
紅 粉	99	2	1.00
紅 粉	100	2	1.00

[illegible]

品名	数量	単位	金額
良 3			30
焼 182	1		80
良 8	6		22

TOP 30

暢銷

本期 片名	上期 片名	遊 戲 片 類 別	引
1	NFL	北 與 南	險 育
2	19	俄羅斯方塊	新 育
3	22	兩合扇美女	色 育
4	2	水 游 場	戰 略
5	NFW	快樂泡包龍	動 作
6	23	美女撲克・歐洲版	智 育
7	1	上帝也瘋狂	懷 舊
8	17	水 果 盤	懷 舊
9	14	雙戰龍 1	動 作
10	10	二 國 志	戰 略

本期 重点	期 目次	著 者 姓 名 编	别	别
11		克雷强罗斯方塊	智	育
12		克雷恩英豪	角	色
13		城市大要道	技	版
14		乌兹步法地	勤	作
25	26	水管狂想曲	智	育
16		俄羅斯方塊	智	育
17	5	武 强 館	勤	作
18	21	電腦病毒防衛戰	智	育
19	+	杰星黑形II	勤	作
20	NEW	M4 雲曼坦克	技	版

本期 名次	上期 名次	遊 戲 名 稱	類 別
21		F-15鷹式戰鬥機	模 擬
22	6	魔鬼剋星	動 作
23	3	模擬城市	模 擬
24	8	噴射戰鬥機	模 擬
25	NEW	裝甲雄獅	模 擬
26		決戰西洋棋	智 育
27		伊 蘇 國	動作角色
28	18	名車大賽II	模 擬
29	20	方程式機車賽	模 擬
30	16	撞球大賽	運 動

編輯部通告

《徵稿》

下列專欄開放，歡迎各位發燒友提筆相贊 ---

- ◎ **遊戲攻略**：軟體世界遊戲之攻略或提示。
- ◎ **百戰天龍**：(1)遊戲程式修改篇(含無敵版)。
(2)遊戲資料檔剖析。
(3)攻略小密技。
- ◎ **P C 地帶**：關於PC GAME 的軟、硬體探討。(含程式發表)
- ◎ **七嘴八舌**：針對指定遊戲發行已見(務必兼談優缺點)與玩 GAME 感受。
- ◎ **冒險補書班**：為 RPG 初級玩家補課。
- ◎ **紙上談兵**：各類軍事遊戲(戰略、模擬)中任何一場戰役的回顧與檢討。必須附圖解說該戰役的始末，包括雙方軍力佈置和攻防路線。
- ◎ **電玩短評**：關於PC GAME 的趣味漫畫。
- ◎ **華山論 GAME**：關於RPG 的笑話或笑畫。
- ◎ **英雄交響曲**：關於魔奇音效卡、電腦音樂的探討。
- ◎ **其他**：由你來想。

投稿須知

- ◎ 務必註明本名
- ◎ 文章請用600字稿紙撰寫，字體務必工整，格式如附圖。(以電腦報表列亦可)
- ◎ 所附圖表必須清晰、完整，以鉛筆標記。印表機輸出者，墨色要濃。
- ◎ 投程式稿請附磁片。
- ◎ 漫畫稿：(1)請用針筆或黑色細簽字筆在白紙上繪圖，並加框。
(2)線條力求簡明、清晰。
(3)附上文字解說(以鉛筆書寫)。
- ◎ 單幅漫畫稿規格：(1)橫式——寬9公分，高7公分。
(2)直式——寬7公分，高9公分。
- ◎ 有任何撰寫計劃可先來信詢問。
- ◎ 本刊對採用的稿件有刪改權，不願被刪改(錯別字除外)者請先聲明。
- ◎ 作品經發表後，版權歸本刊所有。
- ◎ 為免郵寄失誤，請自行影印留底。
- ◎ 截稿日期：每月25日。

◎ 稿費：每千字300元起，圖表另計。

◎ 來稿請寄到：高雄市郵政28之34號信箱

● 以下為投稿格式 ●

第	一	頁	共	一	頁	第	一	次	修	改	時	日	月	年
姓	名	謝明奇												
職	務	工程師												
電	話	07-2374011												
傳	真	07-2374011												
住	址	高雄市郵政28之34號信箱												
不	同	請註明												

姓	名	職	務	電	話	傳	真	住	址
謝	明	奇	工	程	師	07-2374011	07-2374011	高雄市郵政28之34號信箱	

《通告》

訂閱或續訂雜誌須知

- ◎ 目前只受理訂閱或續訂半年(六期)，240元。
- ◎ 方式：使用郵政劃撥。帳號 40123740 戶名 謝明奇。
(注意：本帳號只供訂閱雜誌使用！)
- ◎ 請在劃撥單上註明「新訂戶」或「續訂戶」，續訂戶請將編號附上。
- ◎ 訂戶地址變更時，請在每月25日(以郵戳為準)前來函通知。逾期者請到原地址取書。

郵購必明雜誌須知

- ◎ 請先來信詢問是否有存書。
- ◎ 務必以郵票代替現金。
(試刊號、創刊號、第一、三、四、六、七、八期已無存書)

磁片維修須知 ---

- ◎ 先洽經銷商 填妥表格後再寄 大陸省時省事。
- ◎ 寄回維修：(1)必須付維修費——每張磁片10元，及回郵30元。
(2)費用務必以郵票代替現金。
(3)自行包裝妥當，郵寄損毀概不負責。

郵購遊戲 --

- ◎ 本公司不受理郵購遊戲，欲購遊戲請洽各地經銷商。

詢問問題 ---

- ◎ 以信件方式寄到：高雄市郵政28之34號信箱。
- ◎ 請在信封上註明「詢問問題」，以利處理。
- ◎ 必須附上回郵信封，否則恕不受理。
- ◎ 請勿寫在意見調查表上，以免延誤(或錯過)處理。

讀者意見調查表

14



一、讀者個人資料

- 姓名：_____
- 性別：☐男 ☐女
- 電話：_____
- 年齡：_____
- 住址：_____
- 職業：_____
- 教育程度：_____
- 每個月的零用錢或收入：_____
- 平均每個月花在電腦遊戲上的費用：_____
- 喜歡玩那些類型遊戲？
☐動作 ☐戰鬥 ☐立體文字冒險 ☐冒險
☐戰略 ☐模擬 ☐動作角色扮演 ☐角色扮演
☐運動 ☐益智 ☐其他：_____

二、編輯意見

1. 您對這一期各單元的喜歡程度：

單元名稱	很 沒 不 不					為什麼？
	喜	喜	意	喜	喜	
	歡	歡	見	歡	歡	
NEW FILES	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
遊戲攻略	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
百戰天龍	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
PC 地帶	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
電玩短評	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
RPG 俱樂部	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
出招大法師	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
啊噫裝備店	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
冒險補習班	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
華山論 GAME	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
七嘴八舌	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
英雄交響曲	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
熱線080	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
紙上談兵	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
GAME在燒	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
銷售排行榜	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
產品目錄	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____

2. 您喜歡這一期那幾篇文章？為什麼？

3. 您不喜歡這一期那幾篇文章？為什麼？

4. 您期待軟體世界雜誌推出那些單元？

三、美編編輯意見

1. 您對這一期彩色頁的喜歡程度：

	很 沒 不 不					原因		
	喜	喜	意	喜	喜	配	編	佈
	歡	歡	見	歡	歡	色	排	圖
								其他
封面	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
封底	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
第 1 頁	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
第 2 頁	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
第 3 頁	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
第 4 頁	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
第 5 頁	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
第 6 頁	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
第 7 頁	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
第 8 頁	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
第 9 頁	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
第 10 頁	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
第 11 頁	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
第 12 頁	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
第 13 頁	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
第 14 頁	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
第 15 頁	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
第 16 頁	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____

2. 你喜歡這一期那幾頁黑白頁？為什麼？

3. 您不喜歡這一期那幾頁黑白頁？為什麼？

四、發行意見

1. 您對於軟體世界雜誌的滿意程度：

項 目	很 沒 不 不				為什麼？
	滿	滿	意	滿	
	意	意	見	意	
編 排	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
紙 張	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
印 刷	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
裝 訂	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
包 裝	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
收書時間(訂戶)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
售 價	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____



讀者意見調查表

2. 您是經由何種途徑得知軟體世界雜誌？

☐親友介紹 ☐軟體世界產品

☐逛街 ☐其他：_____

(一)訂戶請作答

3. 您為什麼訂閱軟體世界雜誌？

☐每一期都值得保存 ☐訂閱較零買方便

☐其他：_____

4. 如果雜誌到期，是否續訂？

☐是 ☐否 為什麼？_____

(二)零買雜誌者請作答

5. 您為什麼購買這一期軟體世界雜誌？

6. 您通常每月何時購買軟體世界雜誌？

☐每月1~12日 ☐每月13~20日

☐每月21日以後 ☐不一定

7. 您在何處購買軟體世界雜誌？

☐電腦公司 ☐書店、文具行 ☐百貨公司

☐唱片行 ☐其他：_____

8. 您是否打算訂閱軟體世界雜誌？

☐是 ☐否 為什麼？_____

五、電腦配備

1. 目前擁有的電腦週邊設備：

☐MGA ☐CGA ☐EGA ☐VGA ☐硬碟

☐搖桿 ☐Mouse ☐Modem ☐印表機

☐魔奇音效卡 ☐其他：_____

第十三期問卷調查表得獎名單

特別獎：黃紹武(桃園)

(獎品：Questron II) 惠獎：韓德成(台南)

頭獎：廖奇名(台中) 胡基勝(新竹)

貳獎：楊文宏(新竹) 范智偉(台北)

羅恆杰(高雄) 安慰獎：陳昭君(嘉義)

王志偉(台北)

歐智賢(台南)

黃清峰(桃園)

吳儀璋(台北)

李成弘(台中)

陳仁成(台北)

吳宜平(台北)

翁靜嵐(高雄)

曾華堂(新竹)

六、活動意見

1. 您希望軟體世界雜誌舉辦什麼活動？(複選)

☐遊戲比賽 ☐聯誼會 ☐產品展覽

☐其他：_____

七、遊戲意見

1. 您預料兩年後還會對電腦遊戲感興趣嗎？

☐會 ☐不會 為什麼？_____

2. 決定買某個遊戲的原因——

☐軟體世界雜誌介紹 ☐偏好某類型 ☐看別人玩過

☐被包裝廣告吸引 ☐名列排行榜 ☐經人推薦

☐試玩過 ☐其他：_____

3. 那些遊戲您買了之後覺得後悔？為什麼？



八、我有話要說

請詳細填妥，寄回：高雄市郵政28-34號參加抽獎

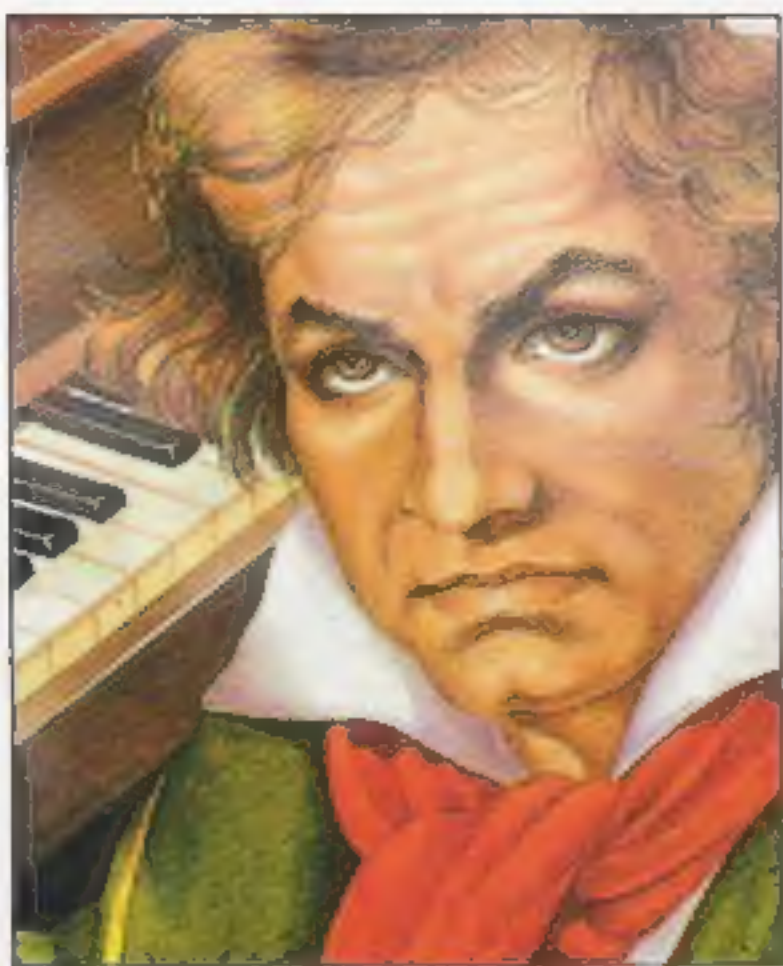
頭獎1名：軟體世界珍藏版遊戲一套(3片裝)

貳獎2名：軟體世界貴族版遊戲一套(2片裝)

參獎3名：軟體世界貴族版遊戲一套(1片裝)

安慰獎30名：精美備忘夾二個





一個失明的女孩激發了貝多芬的靈感
因而譜下了不朽名作“月光曲”
讓人們的音樂生活更豐盈
也使貝多芬的藝術成就更輝煌
NEW 魔手 宛如貝多芬再世
將帶引您走進音樂新殿堂



000 89 24 H Libby - Tilden ROC